

**KEEFEKTIVAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*
GAMES DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PARAGRAF
DESKRIPTIF BAHASA PRANCIS SISWA PROGRAM AKOMODASI
PERHOTELAN KELAS XI SMK WIYASA MAGELANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

NITA WULANDARI

NIM 08204241015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2014



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

**SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN
UJIAN TUGAS AKHIR**

FRM/FBS/18-01
10 Jan 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP. : 19600202 198803 1 002

sebagai pembimbing

menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa:

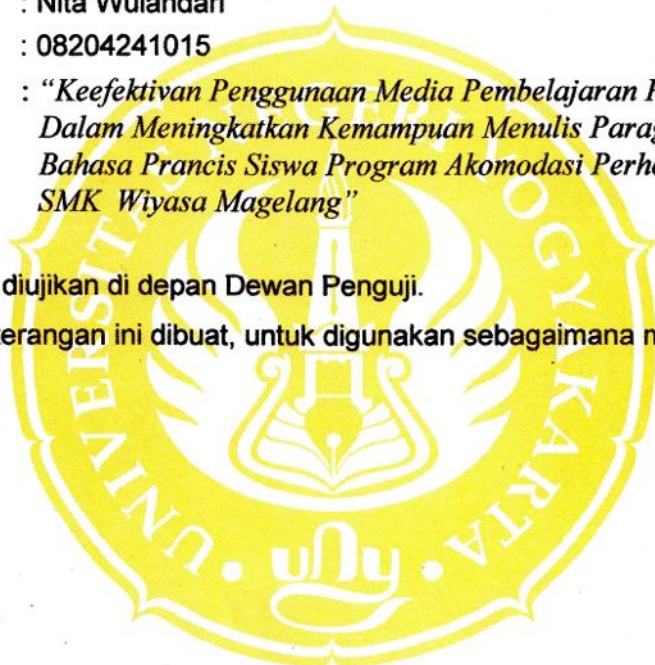
Nama : Nita Wulandari

No. Mhs. : 08204241015

Judul TA : *"Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Games
Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif
Bahasa Prancis Siswa Program Akomodasi Perhotelan Kelas XI
SMK Wiyasa Magelang"*

sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 13 Desember 2013

Dosen Pembimbing,

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP. 19600202 198803 1 002

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Games Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Prancis Siswa Program Akomodasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa Magelang” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing dan telah diujikan.



Yogyakarta, 13 Desember 2013

Dosen Pembimbing,

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP 19600202 198803 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Games* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Prancis Siswa Program Akomodasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa Magelang” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 24 Januari 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Rohali, M.Hum	Ketua Penguji		26 Februari 2014
Herman, M.Pd	Sekretaris		26 Februari 2014
Drs. Ch Waluja Suhartono, M.Pd	Penguji I		26 Februari 2014
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd	Penguji II		21 Februari 2014

Yogyakarta, Februari 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nita Wulandari

NIM : 08204241015

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya karya ilmiah ini tidak berisi materi-materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah pada lazimnya.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Desember 2013

Penulis,



Nita Wulandari

NIM 08204241015

MOTTO

"Belajar adalah benang-benang yang membujur dan pengalaman pribadi adalah benang-benang yang melintang dalam membuat suatu tenunan pengetahuan"

(The Liang Gie)

"Kita tidak akan pernah tahu hari esok tetapi kita harus tahu rencana dan langkah kita untuk menuju hari esok"

(One Wahyu Sidayat)

"Sebuah pelajaran dari tinta dan kertas. Sebagian kita adalah tinta dan yang lainnya ialah bagai kertas. Dan jika tinta ini bukan untuk kertas hitam, sebagian dari kita akan menjadi tuli, dan jika tinta ini bukan untuk kertas putih diantara kita, sebagian dari kita akan menjadi buta"

(Khalil Gibran)

"Dari air kita belajar ketenangan, dari batu kita belajar ketegaran, dari tanah kita belajar kehidupan, melihat ke atas memperoleh semangat untuk maju, melihat ke bawah bersyukur atas semua yang ada, melihat ke samping semangat kebersamaan, melihat ke belakang sebagai pengalaman berharga, melihat ke depan untuk menjadi yang lebih baik"

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbilamin, sujud syukurku atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ridho-Nya kepadaku untuk menyelesaikan skripsi ini.

Karya kecil ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tuaku (Bp. Sutarno dan Ibu Sutarni) yang senantiasa menyayangiku dan mendoakaku. Terima kasih atas uraian doa yang terus mengalir, perhatian, kesabaran, dukungan, dan pengorbanan yang tiada pernah lekang oleh waktu, serta tiap tetes keringat kerja keras Ayah dan Ibu untuk mendidikku dengan penuh kasih sayang hingga sampai sekarang yang takkan terbalas dengan apapun.

Kakakku Fefy D. H terima kasih telah menjadi kakak yang baik buatku, dan selalu memberikan dukungan serta bantuannya selama ini.

Mb endang dan ponakanku Azmi, Azri serta semua keluarga dan saudara-saudaraku yang tidak bisa disebutkan satu persatu terima kasih untuk dukungannya dan doanya selama ini.

Mamas Angga Iswantri Sutarno yang telah setia dan sabar menemani selama ini dan banyak memberikan motivasi, bantuan juga semangat tanpa lelah ataupun ngeluh.

Semua teman-temanku mahasiswa S1 PE Prancis Marliza, Mb Ririn, Wiwid, dll yang selalu membantu dan memberikan semangat kepada peneliti.

Teman-temanku KKN-PPL Wiyasa Squad mak Abet, mak Berta, Firman mondol, Agung bull, Mas Nur, dan Arif ndimun yang telah banyak memberikan bantuan dan kerjasama, serta kebersamaan sehingga penulis dapat melakukan penelitian dengan baik.

Sahabat-sahabatku kost (313A) yang memberikan semangat, dorongan dan motivasi.

Mb Amma, Watik, Dewi, Om Leho, Nani, dan semua sahabat dan teman dimanapun berada yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu menghibur dengan canda dan tawa disaat kejenuhan datang.

Almaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta tempatku menimba ilmu. Terima kasih untuk semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya sebagai penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Games* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Prancis Siswa Program Akomondasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa Magelang” untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini menghadapi hambatan dan kesulitan. Namun dengan bantuan berbagai pihak, hambatan dan kesulitan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang dengan sepenuh hati memberi bantuan, dorongan, motivasi, bimbingan, dan pengarahan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Alice Armini, M.Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY yang telah membantu dalam proses akademik selama menempuh pendidikan di UNY.
2. Bapak Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, kepercayaan, dukungan, saran, arahan, waktu dan tenaganya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Dra. Indraningsih, M.Hum selaku Pembimin Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama menjadi mahasiswa di Program Pendidikan Bahasa Prancis.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Pendidikan Bahasa Prancis, yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
5. Ibu Prijanti Dwi Astuti selaku Kepala Sekolah SMK Wiyasa Magelang, yang telah mengijinkan mengadakan penelitian di SMK tersebut.
6. Ibu Maria Christina Puji Raharti, S.Pd selaku guru bahasa Prancis SMK Wiyasa Magelang, yang telah membantu pelaksanaan penelitian di kelas tersebut dalam memperoleh data penelitian.

7. Kepada seluruh pihak yang telah membantu, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan kerjasamanya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat kepada penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya.

Yogyakarta, Desember 2013

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nita Wulandari', written over a horizontal line.

Nita Wulandari

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
EXTRAIT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Hakikat Kemampuan Menulis	9
1. Pengertian Menulis	9
2. Tahap – Tahap Penulisan	12
3. Jenis – Jenis Tulisan	15
4. Pengertian Tulisan Deskripsi	19
a. Jenis – Jenis Tulisan Deskripsi.....	21

b. Ciri – Ciri Tulisan Deskripsi yang Baik	24
c. Langkah-Langkah Menulis Deskripsi.....	26
d. Tujuan Menulis Deskripsi.....	27
5. Manfaat Menulis Deskripsi.....	30
6. Penilaian Menulis Deskripsi	32
7. Pengertian Kemampuan Menulis.....	33
8. Klasifikasi Kemampuan Menulis	35
9. Pola Pengembangan Paragraf	36
B. Hakikat Media <i>Puzzle Games</i>	37
1. Pengertian Media Pembelajaran	37
2. Pengertian Media	39
3. Pengertian Permainan.....	43
4. Fungsi Permainan	44
5. Pengertian <i>Puzzle Games</i>	46
6. Manfaat <i>Puzzle Games</i> Dalam Pendidikan	47
7. Tahap Pelaksanaan <i>Puzzle Games</i>	51
C. Pembelajaran Kemampuan Menulis dengan Media <i>Puzzle Games</i>	51
D. Penelitian yang Relevan	53
E. Kerangka Berpikir.....	54
F. Pengajuan Hipotesis.....	56
BAB III METODE PENELITIAN	57
A. Variabel Penelitian.....	57
B. Jenis dan Desain Penelitian	58
C. Populasi dan Sampel Penelitian	59
D. Tempat dan Waktu Penelitian	60
E. Teknik Pengumpulan Data.....	62
F. Instrumen Penelitian	63
G. Prosedur Penelitian	64
H. Teknik Analisis Data	69
1. Uji Persyaratan Analisis	69
I. Hipotesis Statistik	71

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
A. Hasil Penelitian	73
1. Deskripsi Data Penelitian	73
a. <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen.....	73
b. <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol	74
c. <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen	78
d. <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol	80
e. Perbandingan Data Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	83
2. Uji Persyaratan Data	84
a. Uji Normalitas	84
b. Uji Homogenitas Varians.....	86
3. Analisis Data.....	88
a. Uji-t Skor <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	88
b. Uji-t Skor <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen	89
B. Pembahasan.....	90
C. Keterbatasan Penelitian	94
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	95
A. Simpulan	95
B. Implikasi	95
C. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Pedomannya Penilaian Menulis Deskriptif <i>Le Candre Européen Commun de Référence</i> (CECR).....	33
Tabel 2 : Desain Eksperimen.....	59
Tabel 3 : Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	61
Tabel 4 : Kisi-kisi Instrumen <i>Post-test</i> Menulis Deskriptif.....	63
Tabel 5 : Skor <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	74
Tabel 6 : Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> kelas kontrol.....	74
Tabel 7 : Kecenderungan Skor <i>pre-test</i> Kelompok Kontrol.....	74
Tabel 8 : Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen.....	77
Tabel 9 : Kecenderungan Skor <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen.....	78
Tabel 10 : Data Statistik Uji Normalitas Skor <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	79
Tabel 11 : Frekuensi Skor <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	79
Tabel 12 : Kecenderungan Skor <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol.....	80
Tabel 13 : Frekuensi Skor <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	81
Tabel 14 : Kecenderungan Skor <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	82
Tabel 15 : Perbandingan Data Skor Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	84
Tabel 16 : Uji Normalitas Sebaran Data <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol.....	85

Tabel 17 : Uji Normalitas Sebaran Data <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	86
Tabel 18 : Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	87
Tabel 19 : Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	87
Tabel 20 : Uji-t <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	88
Tabel 21 : Uji-t <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Fungsi Media Dalam Pembelajaran.....	40
Gambar 2 : Bagan Kerangka Berfikir.....	56
Gambar 3 : Hubungan antar Variabel Penelitian.....	56
Gambar 4 : <i>Histogram</i> Distribusi Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Menulis Deskriptif Kelas Kontrol.....	75
Gambar 5 : <i>Pie</i> Kategori Kecenderungan Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Menulis Deskriptif Kelas Kontrol.....	76
Gambar 6 : <i>Histogram</i> Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Menulis Deskriptif Kelas Eksperimen.....	77
Gambar 7 : <i>Pie</i> Kategori Kecenderungan Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Menulis Deskriptif Kelas Eksperimen.....	78
Gambar 8 : <i>Histogram</i> Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Menulis Deskriptif Kelas Kontrol.....	80
Gambar 9 : <i>Pie</i> Kategori Kecenderungan Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Menulis Deskriptif Kelas Kontrol.....	81
Gambar 10 : <i>Histogram</i> Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Menulis Deskriptif Kelas Eksperimen.....	82
Gambar 11 : <i>Pie</i> Kategori Kecenderungan Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Menulis Deskriptif Kelas Eksperimen.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	104
Lampiran 2 : Data Skor <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> , Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji-t.....	107
Lampiran 3 : RPP.....	114
Lampiran 4 : Instrumen Pre-test dan Post-test.....	141
Lampiran 5 : Hasil Kerja Siswa.....	146
Lampiran 6 : Daftar Hadir Siswa.....	162
Lampiran 7 : Dokumentasi Penelitian.....	165
Lampiran 8 : Surat-surat Penelitian.....	169
Lampiran 9 : Résumé.....	174

KEEFEKTIVAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE GAMES* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PARAGRAF DESKRIPTIF BAHASA PRANCIS SISWA PROGRAM PROGRAM AKOMODASI PERHOTELAN KELAS XI SMK WIYASA MAGELANG

SKRIPSI

ABSTRAK

Oleh : Nita Wulandari

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, (a) ada tidaknya perbedaan keterampilan menulis paragraf deskripsi bahasa Prancis kelas XI SMK Wiyasa, antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan media *puzzle games* dan yang tanpa menggunakan media *puzzle games*, dan (b) efektivitas penggunaan media *puzzle games* pada pembelajaran menulis paragraf deskriptif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode *quasi eksperimen* dengan desain *pre-test* dan *post-test group design*. Populasi dalam Penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Wiyasa Magelang. Penentuan sampel menggunakan teknik random sampling. Berdasarkan hasil teknik random sampling diperoleh sampel kelas XI APH 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI APH 3 sebagai kelas kontrol. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dan reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data menggunakan uji-t.

Dari hasil *post-test* diperoleh nilai t-hitung sebesar 2,324 dengan db = 28, dikonsultasikan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 5% dan db = 28 diperoleh 1,701. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada nilai t-tabel ($2,324 > 1,701$) artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil *mean post-test* kelas eksperimen yaitu 11,50 dengan peningkatan skor sebesar 2,10 lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 10,57 dengan peningkatan skor sebesar 0,49. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle games* lebih efektif daripada media konvensional dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis.

L'EFFICACITÉ DE L'EMPLOI DU MÉDIA *PUZZLE* DANS LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ÉCRITE DU FRANÇAIS DES ÉLÈVES DE LA 2 ÈME ANNÉE AU SMK WIYASA MAGELANG

Extrait

Cette recherche a pour but de savoir (a) la différence significative de la compétence d'expression écrite français entre des élèves de la 2 ème classe au SMK Wiyasa, Magelang qui emploie le média *Puzzle games* et ce qui ne l'emploie pas; (b) l'efficacité de l'emploi du média *puzzle games* dans l'apprentissage du production écrite français.

Cette recherche utilise une approche quantitative. La méthode utilisée est le quasi expérimentale en plan du contrôle group de pretest - post-test. Les sujets dans cette recherche sont les lycéens de la classe XI SMK Wiyasa Magelang. On utilise la technique *simple random sampling*, il existe la classe XI APH 1 comme classe expérimental et la classe XI APH 3 comme classe contrôle. Cette recherche emploie la validité du contenu et la fiabilité *Alpha Cronbach*. La technique analytique que nous utilisons dans cette recherche est le t-test.

On a le calcul-t du post-test de 2,324 du $df = 28$ et le tableau-t est 1,701 en niveau de signification 5%. Cela montre que le calcul-t est plus grand que le tableau-t, cela veut dire qu'il y a une différence significative entre la compétence d'expression écrite de la classe expérimentale et celle de la classe contrôle. De plus, la note moyenne du post-test de la classe expérimentale est 11,50 dont l'augmentation 2,10 est plus grande que celle de la classe contrôle, est 10,57, nous pouvons savoir que l'augmentation de la note moyenne est 0,49. Le résultat de cette recherche a prouvé que l'emploi du média *puzzle* dans l'apprentissage de l'enseignement écrite français est plus efficace que la classe sans l'emploi du *puzzle games*.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penguasaan bahasa asing menjadi semakin penting dewasa ini karena bahasa asing merupakan motor dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan menguasai bahasa asing, seseorang akan menjadi lebih mudah dalam mengakses informasi, sehingga dapat memperluas wawasan pengetahuan mereka dalam berbagai bidang pengetahuan.

Salah satu bahasa asing yang wajib dikuasai setelah bahasa Inggris adalah bahasa Prancis. Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa internasional yang digunakan di Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB). Selain itu juga, bahasa Prancis digunakan hampir di lima benua, baik sebagai bahasa resmi maupun sebagai bahasa kedua, khususnya negara-negara bekas jajahan Prancis dan negara-negara *Francophonie*.

Di Indonesia, bahasa Prancis telah diajarkan di sekolah, perguruan tinggi, maupun lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Hal yang menjadi daya tarik mempelajari bahasa Prancis, yaitu banyaknya informasi ilmu pengetahuan baik di bidang teknik ilmu-ilmu murni, ekonomi, psikologi maupun seni bersumber dari buku-buku berbahasa Prancis. Melalui pembelajaran bahasa Prancis dapat dikembangkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan menyampaikan informasi, pikiran, dan perasaan, sehingga, dengan demikian mata pelajaran bahasa Prancis diperlukan untuk pengembangan

diri peserta didik agar mereka dapat tumbuh dan berkembang menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkepribadian Indonesia, dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya serta siap mengambil bagian dalam pembangunan nasional (Kurikulum 2004:5)

Ada empat keterampilan dalam mempelajari bahasa Prancis, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Seseorang mengenal bahasa melalui mendengarkan kemudian ia akan berusaha untuk berbicara dengan menirukan bahasa yang didengarnya. Pada tahapan berikutnya seseorang akan berlatih membaca dengan berusaha untuk mengenal tulisan, jenis-jenis huruf, dan cara merangkai huruf tersebut. Setelah melalui berbagai usaha tersebut, ia akan berusaha untuk menulis. Maka dari itu, dalam pengajaran bahasa Prancis empat keterampilan mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis harus dikuasai oleh siswa, karena hal tersebut dapat memudahkannya untuk bisa menguasai bahasa Prancis.

Pembelajaran bahasa Prancis yang mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bertujuan untuk mengembangkan empat standar kompetensi dalam berbahasa. Keempat kompetensi tersebut adalah mendengarkan (*Compréhension Orale*), berbicara (*Expression Orale*), membaca (*Compréhension Écrite*), dan menulis (*Expression Écrite*). Dalam pembelajarannya, keempat kompetensi tersebut tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya, walaupun fokus dari masing-masing unsur tersebut tidaklah sama. Semuanya harus di ajarkan secara terpadu karena semuanya mempunyai hubungan yang sangat erat dan saling mendukung satu sama lain.

Kegiatan menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan bahasa yang paling akhir dikuasai pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara dan membaca. Dibandingkan dengan tiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis cenderung lebih sulit dikuasai. Dalam pembelajaran bahasa Prancis peserta didik juga diberikan pembelajaran menulis. Para peserta didik tersebut tidak jarang dimintai untuk menuliskan apa yang ada di dalam pikirannya dan harus sesuai dengan poin-poin yang telah ditentukan oleh guru. Biasanya peserta didik dibantu dengan kata-kata atau dengan teks pendek, lalu peserta didik diminta untuk melanjutkannya. Dari teks ataupun kata-kata bantu tersebut peserta didik diharapkan akan berbicara dengan kata-kata atau kalimat yang terdapat dalam teks sehingga peserta didik mempunyai perbendaharaan kata yang nantinya bisa dikembangkan dalam menulis. Apabila dalam pelajaran menulis bahasa peserta didik tidak mempunyai kosa kata yang baik maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan tulisannya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMK Wiyasa Magelang diketahui bahwa banyak siswa yang tidak suka mempelajari bahasa Prancis karena bahasa Prancis dianggap sulit. Hal ini dapat dikatakan bahwa minat dan motivasi belajar bahasa Prancis masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa dalam berbahasa Prancis juga masih tergolong rendah dan jauh dari yang diharapkan. Banyak siswa yang belum mencapai standar kelulusan yang ditetapkan pada mata pelajaran bahasa Prancis.

Selain minimnya kemampuan dalam berbicara menggunakan bahasa Prancis, siswa juga kurang terampil dalam menulis kalimat dalam bahasa Prancis. Rendahnya keterampilan menulis paragraf selain disebabkan oleh faktor dari siswa, juga disebabkan oleh faktor lingkungan, dan faktor dari guru. Faktor dari guru misalnya pendekatan, teknik, metode, dan media pembelajaran yang masih monoton dan tidak bervariasi sehingga menimbulkan kejenuhan dalam proses belajar mengajar bahasa Prancis. Sebagian besar guru sampai saat ini masih melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan konvensional, sehingga siswa mengalami kejenuhan yang akhirnya banyak diantara mereka tidak memperhatikan lagi penjelasan dari guru. Tidak hanya itu, guru juga memberikan pembelajaran menulis dengan metode ceramah dan memberikan penugasan menulis.

Pada keterampilan menulis, Guru menugaskan siswa untuk memilih topik yang telah disediakan oleh guru. Namun model ini ternyata tidak cukup efektif dalam membuat siswa menguasai penulisan kalimat berbahasa Perancis. Kesulitan menulis tersebut berkaitan dengan apa yang harus ditulis dan bagaimana cara menuangkan dalam bentuk tulisan. Dampak negatif dari model pembelajaran itu adalah kurangnya motivasi siswa untuk menulis sehingga keterampilan menulis peserta didik pun rendah.

Beberapa masalah yang sering di alami oleh para siswa ketika mereka mengikuti pelajaran bahasa Prancis antara lain, siswa menganggap belajar bahasa Prancis membosankan dan sulit, sehingga siswa merasa terbebani ketika harus mempelajari bahasa Prancis. Masalah lain adalah perasaan takut melakukan

kesalahan dalam menggunakan bahasa Prancis di kelas, sehingga para siswa lebih memilih diam meskipun belum paham, daripada mereka aktif menanyakan apa yang belum dipahaminya.

Bertolak pada permasalahan yang diuraikan di atas, maka dipandang perlu diterapkan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf deskripsi dengan suasana yang menyenangkan. Penggunaan media *puzzle games* merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk pelajaran keterampilan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis, karena mampu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Games* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Prancis Siswa Program Akomodasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dibahas di atas, dapat diambil beberapa indentifikasai masalah yaitu :

1. Masih rendahnya minat dan motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Prancis.
2. Keterampilan menulis kalimat berbahasa Prancis masih rendah.
3. Penerapan metode pembelajaran belum bervariasi.
4. Model pengajaran yang kurang variatif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis memberikan batasan masalah untuk permasalahan yang akan diteliti penulis. Dalam penelitian ini masalah hanya dibatasi pada penggunaan media pembelajaran bahasa Prancis, yang dalam hal ini adalah Keefektifan penggunaan media *puzzle games* dalam meningkatkan kemampuan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis untuk siswa kelas XI Akomodasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa Magelang. Pembatasan masalah tersebut agar hasil penelitian ini lebih terfokus sehingga manfaatnya dapat tercapai secara maksimal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka permasalahan yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan keterampilan menulis paragraf deskripsi bahasa Prancis yang signifikan antara peserta didik kelas XI SMK Wiyasa Magelang yang diajar dengan menggunakan media *puzzle games* dan yang tanpa menggunakan media *puzzle games*?
2. Apakah penggunaan media *puzzle games* pada pembelajaran menulis paragraf deskriptif lebih efektif dibandingkan pembelajaran menulis tanpa menggunakan media *puzzle games*?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan keterampilan menulis paragraf deskripsi bahasa Prancis antara siswa kelas XI SMK Wiyasa yang diajarkan dengan menggunakan media *puzzle games* dan yang diajar tanpa menggunakan media *puzzle games*.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media *puzzle games* berseri dalam pembelajaran keterampilan menulis pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *puzzle games* dibandingkan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *puzzle games*.

F. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang membutuhkan, antara lain :

1. Manfaat teoritis

Memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang keefektifan penggunaan media *puzzle games* terhadap keterampilan menulis deskripsi bahasa Prancis.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pemilihan media pembelajaran bahasa Prancis di sekolah, agar para siswa dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi bahasa Prancis.

b. Bagi guru dan mahasiswa calon guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi guru dan calon guru agar lebih inovatif dalam mengajarkan keterampilan menulis peserta didik.

c. Bagi peneliti

Sebagai wahana menimba pengalaman penelitian, dan juga sebagai pemikiran/gagasan awal guna melakukan penelitian lanjutan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Kemampuan Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu kemampuan berbahasa yang bersifat produktif, karena menulis lebih banyak menekankan pada penuangan ide dan gagasan dalam bentuk kata-kata, susunan kalimat, dan menjadi satu gagasan. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan Zamel (1982: 197) tentang menulis *“writing is the process of exploring one’s thoughts and learning from the act of writing it self what these thoughts are”*. Menulis merupakan suatu proses mengembangkan gagasan seseorang dan mempelajari tindakan menulis itu sendiri mengenai apa yang ada dalam pikiran nya.

Menulis juga merupakan sebuah bentuk komunikasi yang berupa pesan yang disampaikan kepada orang lain dalam bentuk tulisan. Menulis merupakan suatu alat ampuh dalam belajar yang dengan sendirinya memainkan peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Tarigan (2008:3-4) mengungkapkan bahwa *“menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif”*. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, stuktur bahasa, dan kosa kata. Hal serupa pula diungkapkan oleh Herrero (2007:2), ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan menulis,

In order to become good readers and writers, students should be aware of the importance of building a large vocabulary . They also have to produce grammatically correct sentences. This means using grammar structures accurately, meaningfully, and appropriately.

Pernyataan diatas mengungkapkan bahwa syarat menjadi seorang pembaca dan penulis yang baik, selain siswa memiliki kosaka yang banyak, mereka juga harus memperhatikan penggunaan tata bahasa yang benar, dan tepat.

Keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Masih dalam buku yang sama, Tarigan (2008: 22) juga menyatakan menulis ialah “menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu”. Sementara Semi (2007: 14) mengemukakan,

Menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan. Dalam pengertian ini, menulis itu memiliki tiga aspek utama. Yang pertama, adanya tujuan atau maksud tertentu yang hendak dicapai. Kedua, adanya gagasan atau sesuatu yang hendak dikomunikasikan. Ketiga, adanya sistem pemindahan gagasan itu, yaitu berupa sistem bahasa.

Menulis merupakan suatu proses kreatif. Artinya, menulis itu merupakan sebuah keterampilan yang dilakukan melalui tahapan yang harus dikerjakan dengan mengarahkan keterampilan, seni dan kiat sehingga semuanya berjalan dengan efektif. Sebagai sebuah proses kreatif, menulis mesti dilakukan dengan sistem kerja yang terprogram di dalam pikiran penulis bagaikan seseorang yang

hendak membangun sebuah rumah; sebelum dimulai sudah ada gambaran umum tentang sosok atau bentuk rumah yang akan dibangun.

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat medianya (Suparno dan M. Yunus, 2007:3). Adapun pengertian lain menulis dalam kamus *Le petit Larousse* (2007: 350) menjelaskan bahwa “*Écrire est tracer les signes d’un système d’écriture, les assembler pour représenter la parole et la pensée*”. Pendapat tersebut dapat dipahami bahwa menulis adalah menggambar tanda-tanda dari suatu sistem tulisan yang dipadukan untuk menyatakan perkataan atau pikiran. Menurut Tagliante (2004: 45), pengertian menulis yaitu,

Écrire deviant un acte de communication fonctionnelle un savoir et un savoir faire spécifique permettant à l’apprenant de s’exprimer et de communiquer au moyen d’un système de signe spécifique, les signes graphique.

Penjelasan tersebut mengandung arti bahwa menulis menjadi suatu kegiatan komunikasi fungsional, pengetahuan dan keterampilan spesifik yang memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan diri dan berkomunikasi melalui sistem lambang tertentu, lambang-lambang grafis.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berfungsi untuk memindahkan pesan, gagasan serta pengalaman seseorang melalui lambang-lambang yang kemudian akan disampaikan kepada pembaca secara tidak langsung.

2. Tahap- Tahap Menulis

Kegiatan menulis itu adalah suatu proses, yaitu proses penulisan. Artinya, dalam menulis itu harus melakukan kegiatan dalam beberapa tahap, yakni tahap pratulis, tahap penulisan, dan tahap pascatulis (Semi, 2007: 46).

a. Tahap pratulis

Tahap pertama dalam menulis yang sangat menentukan kelanjutan proses menulis ialah tahap pratulis. Artinya, sebelum kita menulis ada kegiatan persiapan yang harus dilakukan. Semi (2007: 47) membagi kegiatan menulis menjadi empat jenis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menetapkan topik. Artinya, memilih secara tepat dari berbagai kemungkinan topik yang ada. Penulis, pada tahap ini mempertimbangkan menarik atau tidaknya sebuah topik. Dalam kaitan ini, yang diperhatikan adalah nilai topik tersebut ditinjau dari kepentingan pembaca.
- 2) Menetapkan tujuan. Artinya, menentukan apa yang hendak dicapai atau diharapkan penulis dengan tulisan yang hendak disusunnya. Mengetahui tujuan memang sangat penting, karena dengan begitu penulis dapat mengarahkan tulisan itu sesuai dengan apa yang diharapkan dan memilih cara penyajian yang lebih cepat. Tanpa memahami tujuan, tentu saja tidak mungkin sebuah tulisan itu dapat diarahkan dengan baik.
- 3) Mengumpulkan informasi pendukung. Artinya, sebuah topik yang dipilih akan layak ditulis setelah dikumpulkan informasi yang memadai tentang topik tersebut. Setelah semua ini dianggap memadai, barulah sebuah topik layak untuk dituliskan.
- 4) Merancang tulisan. Artinya, topik tulisan yang telah ditetapkan dipilah-pilah menjadi subtopik atau sub-subtopik. Hasil pemilihan ini disusun dalam suatu susunan yang disebut dengan kerangka tulisan atau *outline*. Kerangka tulisan ini akan sangat memudahkan penulis dalam menyelesaikan tulisan.

b. Tahap Penulisan

Tahap penulis merupakan tahap yang paling penting karena pada tahap ini semua persiapan yang telah dilakukan pada tahap pratulis dituangkan kedalam kertas. Pada tahap ini, diperlukan adanya konsentrasi penuh, tulisan yang berbobot

sulit dihasilkan. Menurut Semi (2007: 47-49), pada saat mencurahkan gagasan ke dalam konsep tulisan, penulis berkonsentrasi kepada empat hal.

- 1) Konsentrasi terhadap gagasan pokok tulisan. Kalau gagasan pokok tulisan mengenai ajakan akan memelihara lingkungan hidup, maka penulis selama menulis harus terpusat ke arah itu. Jangan ke masalah lain yang tidak langsung terkait dengan gagasan pokok.
- 2) Konsentrasi terhadap tujuan tulisan. Hal ini dilakukan agar tulisan tidak melenceng ke tujuan lain. Kalau tujuan tulisan adalah menyakinkan pembaca tentang pentingnya memelihara lingkungan hidup, jangan sampai tujuan itu berpindah ke tujuan lain, seperti untuk memberikan informasi atau menceritakan sesuatu peristiwa.
- 3) Konsentrasi terhadap kriteria calon pembaca. Artinya, pada saat menulis, penulis selalu mengingat siapa calon pembacanya. Karena itu, pada saat menulis, kita selalu mengingat atau mempertimbangkan kriteria pembaca yaitu minat, pendidikan dan latar belakang sosial budayanya.
- 4) Konsentrasi terhadap kriteria penerbitan, khususnya untuk tulisan yang akan diterbitkan. Artinya, pada saat menulis kita senantiasa mengingat bagaimana kriteria yang ditetapkan penerbit tentang tulisan yang dikehendaki.

c. Tahap Pascatulis

Setelah draf atau konsep tulisan selesai, ada tahap ketiga, yaitu tahap pascatulis, yaitu tahap penyelesaian akhir tulisan. Tahap ini penting dilakukan karena pada saat menulis draf atau naskah pertama, tentu semuanya masih serba kasar, masih dipenuhi oleh berbagai kesalahan dan kelemahan.

Dalam tahap pascatulis ini terdapat dua kegiatan utama, yaitu penyuntingan dan penulisan naskah jadi.

- 1) Kegiatan penyuntingan. Yaitu kegiatan membaca kembali dengan teliti draf tulisan dengan melihat ketepatannya dengan gagasan utama, tujuan tulisan, calon pembaca dan kriteria penerbitan. Selain melihat ketepatan dan gaya penulisan, juga penambahan yang kurang serta penghilangan yang berlebihan.
- 2) Penulis naskah jadi. Yaitu, kegiatan paling akhir yang dilakukan. Setelah penyuntingan dilakukan, barulah naskah jadi ditulis ulang

dengan rapi dan dengan memperhatikan secara serius masalah perwajahan.

(Semi, 2007: 50-52).

Lebih lanjut Weaver dalam St. Y. Slamet (2008: 112-115) mengungkapkan bahwa ada lima tahapan di dalam kegiatan menulis, yaitu:

a. Prapenulisan (*Prewriting*)

Pada tahap ini merupakan langkah awal dalam menulis yang mencakup kegiatan: 1) menentukan dan membatasi topik tulisan, 2) merumuskan tujuan, 3) menentukan bentuk tulisan, 4) menentukan pembaca yang akan dituju, 5) memilih bahan, 6) menentukan generalisasi, 7) cara-cara mengorganisasi ide untuk tulisannya.

b. Pembuatan Draft (*Drafting*)

Pada tahap ini dimulai dengan menjabarkan ide ke dalam bentuk tulisan. Para siswa mula-mula mengembangkan ide atau perasaannya dalam bentuk kata-kata, kalimat-kalimat sehingga menjadi sebuah wacana sementara (*draft*). Pada tahap ini peserta didik dapat mengubah keputusan-keputusan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya antara lain yang berkaitan dengan masalah tujuan, pembaca yang dituju bahkan pada bentuk tulisan yang telah ditentukan.

c. Perevisian (*Revising*)

Pada tahap merevisi dilakukan koreksi terhadap keseluruhan karangan. Koreksi dilakukan terhadap berbagai aspek, misalnya struktur karangan dan kebahasaan. Tahap revisi dalam pengajaran menulis, peserta didik dapat memeriksa rancangan tulisannya dari segi isi untuk langkah perbaikan.

d. Pengeditan/Penyuntingan (*Editing*)

Hasil tulisan/karangan perlu untuk dilakukan pengeditan (penyuntingan). Hal ini berarti siswa sudah hampir menghasilkan sebuah bentuk hasil tulisan akhir. Pada tahap ini perhatian difokuskan pada aspek mekanis bahasa sehingga peserta didik dapat memperbaiki tulisannya dengan membetulkan kesalahan penulisan kata maupun kesalahan mekanis lainnya.

e. Pempublikasian (*Publishing/Sharing*)

Publikasi mempunyai dua pengertian. Pengertian pertama publikasi berarti menyampaikan karangan kepada publik dalam bentuk cetakan, sedangkan pengertian kedua adalah menyampaikan dalam bentuk noncetakan. Penyampaian noncetakan dapat berupa pementasan, peragaan, penceritaan dan pembacaan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan menulis adalah menentukan objek yang akan diamati atau tahap perencanaan, tahap penulisan/menulis, tahap merevisi/revisi dan hasil tulisan/tulisan akhir atau menyempurnakan tulisan kembali. Hal-hal yang dideskripsikan meliputi ciri fisik suatu objek, warna, stuktur, dan fungsi objek tersebut.

3. Jenis-Jenis Tulisan

Suatu tulisan atau karangan secara umum mengandung dua hal, yaitu isi dan cara pengungkapan atau penyajian. Banyak cara yang dipilih untuk mengemukakan gagasan dalam sebuah tulisan. Suparno dan M. Yunus (2007: 11) berpendapat bahwa tulisan atau karangan dapat disajikan dalam lima bentuk atau jenis yaitu deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi. Sedangkan

menurut Weayer (dalam Tarigan, 2008: 28) mengklasifikasikan tulisan berdasarkan bentuknya ke dalam empat jenis/ragam, yakni:

- a. Eksposisi yang mencakup:
 - 1) definisi;
 - 2) analisis.
- b. Deskripsi yang mencakup:
 - 1) deskripsi ekspositori;
 - 2) deskripsi literer.
- c. Narasi yang mencakup:
 - 1) urutan waktu;
 - 2) motif;
 - 3) konflik;
 - 4) titik pandang;
 - 5) pusat minat.
- d. Argumentasi yang mencakup:
 - 1) induksi;
 - 2) deduksi.

Adapun pendapat Semi (2007: 53-74) tentang jenis tulisan adalah sebagai berikut

- a. Narasi

Narasi ialah tulisan yang tujuannya menceritakan kronologis peristiwa kehidupan manusia. Ciri-ciri tulisan narasi sebagai berikut:

- 1) Tulisan itu berisi cerita tentang kehidupan manusia.

- 2) Peristiwa kehidupan manusia yang diceritakan itu boleh merupakan kehidupan nyata, imajinasi dan boleh gabungan keduanya.
- 3) Cerita itu memiliki cerita keindahan, baik keindahan isinya maupun penyajiannya.
- 4) Di dalam peristiwa itu ada konflik, yaitu pertentangan kepentingan, kemelut, atau kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Tanpa konflik, cerita tidak menarik.
- 5) Di dalamnya seringkali terdapat dialog untuk menghidupkan cerita.
- 6) Tulisan disajikan dengan menggunakan cara kronologis.

b. Eksposisi

Eksposisi ialah tulisan yang bertujuan memberikan informasi, menjelaskan dan menjawab pertanyaan, *apa, mengapa, kapan, dan bagaimana*. Berdasarkan rumusan itu, eksposisi merupakan tulisan yang jumlahnya banyak sekali. Hampir semua tulisan, selain tulisan narasi, dapat digolongkan ke dalam tulisan eksposisi.

Ciri-ciri tulisan eksposisi ialah sebagai berikut:

- 1) Tulisan ini bertujuan memberikan informasi, pengertian dan pengetahuan.
- 2) Tulisan ini bersifat menjawab pertanyaan *apa, mengapa, kapan, dan bagaimana*.
- 3) Disampaikan dengan gaya yang lugas dan menggunakan bahasa baku.
- 4) Umumnya disajikan dengan menggunakan susunan logis.
- 5) Disajikan dengan nada netral tidak memancing emosi, tidak memihak dan memaksakan sikap penulis kepada pembaca.

c. Deskripsi

Deskripsi ialah tulisan yang tujuannya untuk memberikan rincian atau detail tentang objek sehingga dapat memberi pengaruh pada emosi dan menciptakan imajinasi pembaca bagaikan melihat, mendengar, atau merasakan langsung apa yang disampaikan penulis.

Ciri-ciri karya tulis deskripsi, yang membedakan dengan eksposisi adalah sebagai berikut.

- 1) Deskripsi berupaya memperlihatkan detail atau rincian tentang objek, sedangkan eksposisi cenderung menyajikannya secara umum.
- 2) Deskripsi lebih bersifat mempengaruhi emosi dan membentuk imajinasi pembaca, sedangkan eksposisi tidak.
- 3) Deskripsi umumnya menyangkut objek yang dapat diindera oleh pancaindera sehingga objeknya, pada umumnya, benda, alam, warna, dan manusia sedangkan eksposisi menyangkut tentang semua hal.
- 4) Deskripsi disampaikan dengan gaya memikat dan dengan pilihan kata yang menggugah, sedangkan eksposisi disajikan dengan gaya lugas.
- 5) Organisasi penyajiannya lebih umum menggunakan susunan ruang, sedangkan eksposisi umumnya menggunakan susunan logis.

d. Argumentasi

Argumentasi adalah tulisan yang bertujuan meyakinkan atau membujuk pembaca tentang kebenaran pendapat penulis.

Ciri-ciri karya tulis argumentasi, yang sekaligus membedakan dengan eksposisi, adalah sebagai berikut:

- 1) Argumentasi bertujuan meyakinkan pembaca, sedangkan eksposisi bertujuan memberikan informasi dan penjelasan.
- 2) Argumentasi berusaha membuktikan kebenaran suatu pendapat atau pernyataan, sedangkan eksposisi hanya menjelaskan.
- 3) Argumentasi berusaha mengubah pendapat atau pandangan pembaca, sedangkan eksposisi menyerahkan keputusan kepada pembaca.
- 4) Argumentasi menampilkan fakta sebagai bahan pembuktian, sedangkan di dalam eksposisi, fakta ditampilkan sebagai alat mengkonkretkan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis menulis ada lima, yaitu

- 1) eksposisi yang berisi pemaparan tentang suatu hal, 2) argumentasi yang berisi tentang pendapat disertai bukti yang konkret, 3) persuasi yang berisi ajakan untuk mempengaruhi manusia, 4) deskripsi yang berisi gambaran tentang bentuk atau wujud suatu barang atau objek, dan 5) narasi yang berisi cerita atau kejadian atau peristiwa yang dialami oleh orang lain.

4. Pengertian Tulisan Deskripsi

Suatu karangan deskripsi dapat dilihat dari bahasa yang digunakan, isi tulisan/karangan, dan bentuk atau cara penyajiannya. Kegiatan menulis bukanlah pekerjaan mudah, bercerita lalu menuliskan di atas kertas, tetapi hal itu membutuhkan kemampuan apalagi dalam menulis deskripsi yang pada intinya adalah menulis dalam bentuk wacana yang melukiskan atau menggambarkan

suatu objek yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman pembaca.

Kata deskripsi berasal dari bahasa latin “*describere*” yang berarti melukiskan atau menggambarkan sesuatu. Menurut Suparno dan Yunus (2008:46) karangan deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga mencitrai (melihat, mendengar, mencium, dan merasakan) apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya. Menurut Semi (2007: 66) karangan deskripsi adalah “tulisan yang tujuannya untuk memberikan rincian atau detail tentang objek sehingga dapat memberi pengaruh pada emosi dan menciptakan imajinasi pembaca bagaikan melihat, mendengar, atau merasakan langsung apa yang disampaikan penulis”.

Sejalan dengan pendapat di atas, karangan deskripsi menurut Kosasih (2003: 26) adalah karangan yang menggambarkan suatu objek dengan tujuan agar pembaca merasa seolah-olah melihat sendiri objek yang digambarkan itu. Pada situs (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Description>, yang diunduh pada hari Kamis , 14 maret 2013)”*La **description** (du latin descriptio) est la présentation de lieux, de personnages ou d'événements dans un récit*”. Artinya bahwa deskripsi adalah tulisan terperinci tentang tempat, tokoh, atau kejadian dalam suatu cerita. Sama halnya yang dijelaskan dalam situs (http://fr.wikimini.org/wiki/Texte_descriptif, yang diunduh pada hari Kamis , 14 maret 2013) “*Un **texte descriptif** est un type de texte dont le but est la description d'une chose, d'un état, d'un décor intérieur ou extérieur, ou encore d'une personne (on parle alors de portrait)*”. Maksudnya adalah sebuah teks deskriptif merupakan sejenis teks yang bertujuan

mendeskripsikan sesuatu keadaan latar dalam atau luar, atau juga seseorang (disebut juga potret).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa karangan atau tulisan deskripsi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha untuk melukiskan atau menggambarkan suatu objek secara detail dengan menggunakan panca indera sehingga pembaca seolah-olah dapat merasakan, melihat, mendengar, dan menikmati secara langsung dari objek tulisan tersebut.

a. Jenis-Jenis Tulisan Deskripsi

Semi (2007: 67-70) membedakan jenis-jenis karangan deskripsi menjadi dua macam, yaitu:

1) Deskripsi artistik

Deskripsi artistik merupakan deskripsi yang memiliki nilai artistik atau nilai keindahan karena cara penyajiannya dengan menggunakan gaya bahasa sastra. Deskripsi artistik ini biasanya dijumpai di dalam karya sastra seperti novel atau cerita pendek. Adanya deskripsi di dalam karya narasi dimaksudkan agar cerita menjadi lebih menarik dan mengasyikkan. Biasanya, deskripsi digunakan untuk menjelaskan suasana, perilaku tokoh cerita, latar tempat peristiwa berlangsung, atau tentang adegan tertentu yang perlu dijelaskan dengan rinci. Semua itu bertujuan menciptakan imajinasi dan mempengaruhi emosi pembaca agar mereka terlibat secara emosional ke dalam cerita.

2) Deskripsi ekspositorik

Deskripsi ekspositorik adalah deskripsi yang menghendaki bentuk eksposisi, baik mengenai isi, yang cenderung berupa fakta, maupun gaya penyajiannya yang lugas. Disajikan dengan menekankan pada detail dan rincian yang menyebabkan tulisan semacam ini dinamakan deskripsi, yaitu deskripsi ekspositorik.

Asrom Gunawan (1997:13) berpendapat, tulisan deskripsi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu deskripsi sugestif dan deskripsi teknis (deskripsi ekspositoris).

1) Deskripsi Sugestif

Deskripsi sugestif adalah deskripsi yang bertujuan membangkitkan daya khayal, kesan atau sugesti tertentu, seolah-olah pembaca melihat sendiri objek secara keseluruhan seperti yang dialami secara fisik oleh penulisnya. Ini diusahakan penulis dengan cara memindahkan kesan-kesan hasil pengamatan dan perasaannya kepada pembaca. Di samping itu, penulis juga menyampikan sifat dan penilaian wujud yang ditemukan pada objek. Jadi deskripsi sugestif berusaha menciptakan penghayalan terhadap objek melalui imajinasi pembaca.

Objek yang dapat dilihat menjadi deskripsi sugestif tidak hanya terbatas pada apa yang dapat diserap oleh pancaindera. Hal itu misalnya perasaan ketakutan, kecemasan, keengganan, kejiikan, cinta, terharu, benci, dan dendam apa yang kita pikirkan dan kita rencanakan, bisa pula masuk ke dalam deskripsi Sugestif.

Contoh:

Jauh di sana terhampar rumput hijau. Pada beberapa tempat lalang berbusa putih beralun-alun sama berayun dengan rumput ditembus udara petang. Di bawah lengkungan pembatasan bumi dan langit, segaris hijau kebiru-biruan pohon-pohon. Langit yang kuning muda, bersisik putih, diantaranya terjalin warna serpihan emas perada. Dari balik garis yan hijau kebiruan naik memancar warna merah menyala yang makin ke atas hilang melayang warnanya. Jauh sedikit dari sana, tumpukan awan berbagai bentuk yang terkadang lekas berubah rupa, diembus angin kesenja, menyapa halus puspa warna. Diantara langit kebiruan bersisik putih, tersenyum simpul kemaluan, bulan sabit. (Asrom Gunawan, 1997:13)

2) Deskripsi Teknis

Deskripsi teknis adalah deskripsi yang bertujuan memberikan identifikasi atau informasi objek. Sehingga pembaca dapat mengenalinya bila bertemu atau berhadapan langsung dengan objek itu. Karena sifatnya yang hanya bertujuan menyampaikan informasi teknis, deskripsi teknis ini memerlukan ketepatan informasi mengenai objek yang telah digarap. Deskripsi teknis tidak berusaha menciptakan kesan imajinasi pembaca. Deskripsi teknis sekedar menanamkan pengertian seseorang tentang suatu hal.

Contoh:

Di ujung selatan rumah sakit ini ada 2 gedung panjang membujur beratapkan seng. Sebelum orang masuk ke dalamnya tampak tergantung sebuah papan tulis yang minta perhatian kita. “Anak-anak umur 16 tahun ke bawah tidak boleh masuk”. Jadi tempat ini amat berbahaya, sebab di halaman berhamburan terbang kuman-kuman TBC yang dinamakan basil koch itu. Dan basil ini bisa masuk ke dalam tubuh orang. Oleh karena itu, selalu kita lihat orang sedikit mengerti menutup hidungnya dengan saputangan dan para juru rawatnya mamakai topeng “masker” dari kain putih yang sudah steril. (Asrom Gunawan, 1997:13).

Sedangkan dalam situs (<http://fr.wikipedia.org/wiki/description> yang di unduh pada tanggal 15 februari 2013) terdapat jenis-jenis karangan deskripsi, yaitu:

- a. La topographie : description d'un lieu.*
- b. La chronographie : description d'une période où se déroule un événement.*
- c. La prosopographie : description purement physique d'un être ou description extérieure d'un objet.*
- d. Le portrait : description à la fois physique et morale.*
- e. L'éthopée (nf) : description purement morale (vices, talents, caractère...).*
- f. L'ekphrasis (nf) : description au sein d'un texte littéraire d'un tableau, d'un objet d'art, d'un dessin... On dit que la première ekphrasis de la littérature est la description du bouclier d'Achille par Homère.*
- g. La parallèle : il s'agit de deux descriptions en parallèle ou mêlées par lesquelles on rapproche ou on oppose deux personnages.*
- h. L'hypotypose : figure de style consistant en une description réaliste, animée et frappante de la scène don't on veut donner une représentation image. Synonyme : tableau. Elle peut prendre la forme d'une enumeration de details concrets.*

Maksud dari penjelasan di atas bahwa jenis-jenis karangan antara lain tentang pendeskripsian suatu tempat, pendeskripsian peristiwa yang sedang terjadi atau dalam kurun waktu tertentu, pendeskripsian bentuk fisik sebuah benda atau objek, pendeskripsian fisik dan perasaan, pendeskripsian sifat seperti jahat, kemahiran watak, pendeskripsian dua orang secara bersamaan dan pendeskripsian suatu adegan apa adanya, nyata sebagai sebuah gambaran.

b. Ciri-Ciri Tulisan Deskripsi yang Baik

Ciri-ciri karangan deskripsi menurut Semi (2007: 66) adalah sebagai berikut:

- 1) Deskripsi berupaya memperlihatkan secara detil atau rincian tentang objek.
- 2) Deskripsi lebih bersifat mempengaruhi emosi jiwa dan membentuk imajinasi pembaca.

- 3) Deskripsi umumnya menyangkut objek yang dapat diindera oleh panca indera sehingga objeknya, pada umumnya, benda, alam, warna, dan manusia.
- 4) Deskripsi disampaikan dengan gaya memikat dan dengan pilihan kata yang menggugah.
- 5) Organisasi penyajiannya lebih umum menggunakan susunan ruang.

Berbeda dengan Semi di atas, Jean Michel Adam dalam situs (http://oasisfle.com/documents/typologie_textuelle.htm yang di unduh pada tanggal 29 Januari 2013) menjelaskan bahwa “*les caractéristiques du texte descriptifs sont imparfait ou present de vérité générale, indications de lieux (localizations), indications temporelles, importance des sensations, point de vue (focalization)*”. Maksudnya adalah ciri-ciri karangan deskripsi adalah menggunakan bentuk waktu *imparfait* atau *present*, menjelaskan tempat, waktu, perasaan dan cara pandang.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri karangan deskripsi adalah sebagai berikut:

- 1) Melukiskan atau menggambarkan objek dengan jelas sehingga seolah-olah objek tersebut dapat dilihat dan dirasakan.
- 2) Merupakan hasil dari objek yang dapat diindera oleh panca indera, sehingga objek tersebut pada umumnya berupa benda, alam, warna, dan manusia.
- 3) Menggambarkan atau menjelaskan suatu objek berdasarkan dengan keadaan sebenarnya.

c. Langkah-Langkah Menulis Deskripsi

Menulis deskripsi memerlukan langkah-langkah atau tahapan. Langkah pertama sampai langkah yang terakhir merupakan satu rangkaian yang harus diperhatikan dan perlu dikerjakan dengan baik. Menurut Slamet (2008: 183) mengemukakan teknik menulis deskripsi dengan dua cara, yaitu:

- 1) Mengamati objek yang akan ditulis (sifat fisik, persamaan, atau perbedaannya dengan objek yang lain, dan sebagainya).
- 2) Menyeleksi dan menyusun rincian suatu deskripsi (memilih data/informasi, menyajikan informasi tentang objek yang dideskripsikan, dan sebagainya).

Lebih dalam lagi Suparno dan M. Yunus (2008: 64-65) mengungkapkan langkah-langkah dalam menulis deskripsi sebagai berikut:

- 1) Menentukan apa yang akan dideskripsikan, apakah akan mendeskripsikan orang atau tempat.
- 2) Merumuskan tujuan pendeskripsikan, apakah deskripsi dilakukan sebagai alat bantu karangan narasi, eksposisi, argumentasi, atau persuasi.
- 3) Menetapkan bagian yang akan dideskripsikan, kalau yang dideskripsikan orang apakah yang dideskripsikan itu ciri-ciri fisik, watak, gagasan, atau benda-benda di sekitar tokoh. Kalau yang dideskripsikan keseluruhan tempat atau hanya bagian-bagian tertentu saja yang menarik.
- 4) Memerinci dan menyistematiskan hal-hal yang menunjang kekuatan bagian yang akan dideskripsikan. Hal-hal apa saja yang akan ditampilkan untuk membantu memunculkan kesan dan gambaran kuat mengenai sesuatu yang dideskripsikan.

Syamsudin (2005: 29-30) menambahkan langkah-langkah dalam menulis deskripsi adalah : (1) mengamati objek penulisan, (2) menuliskan kalimat-kalimat yang menggambarkan keadaan suatu objek, dan (3) membaca kembali dan menyunting atau memperbaiki tulisan yang berupa pilihan kata, ejaan, dan kaidah kebahasaan lainnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan langkah-langkah dalam menulis deskripsi yaitu: (1) menetapkan tema tulisan, (2) menetapkan tujuan tulisan, (3) mengumpulkan bahan tulisan, (4) menyiapkan kerangka tulisan, dan (5) mengembangkan tulisan.

d. Tujuan menulis deskripsi

Tujuan tulis-menulis atau karang-mengarang adalah untuk mengungkapkan fakta-fakta, perasaan, sikap dan isi pikiran secara jelas dan efektif, kepada para pembaca. Sebab itu ada beberapa persoalan yang harus diperhatikan untuk mencapai penulisan yang efektif, misalnya pertama-tama pengarang harus mempunyai suatu obyek yang ingin dibicarakan, bila sudah menemukan obyek itu, maka ia harus memikirkan dan merenungkan gagasan atau idenya secara jelas, kemudian mengembangkan gagasan-gagasan utamanya secara segar, jelas dan terperinci.

Adapun tujuan menulis menurut Hartig (dalam Tarigan, 2008: 25-26) yaitu:

1) *Assignment purposes* (tujuan penugasan)

Tujuan tulisan penugasan adalah menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan karena kemauan sendiri.

2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan keduakaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu. Tujuan altruistic adalah kunci keterbacaan suatu tulisan.

3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

4) *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)

Tulisan yang bertujuan member informasi atau keterangan penerangan kepada para pembaca.

5) *Self expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6) *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini erat berhubungan dengan pernyataan diri, tetapi “keinginan kreatif” di sini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan dalam hal ini bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

7) *Problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Melalui tulisannya penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi, Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, serta menjelajahi dan meneliti secara

cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti oleh para pembaca.

Adapun tujuan menulis yang dikemukakan oleh Semi (2007: 14-22) adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menceritakan sesuatu kepada orang lain tujuannya agar orang lain/ pembaca tahu tentang apa yang dialami yang bersangkutan, apa yang ditampilkan, dikhayalkan, dan dipikirkan penulis. Sehingga, terjadi kegiatan berbagi pengalaman, perasaan dan pengetahuan.
- 2) Untuk memberikan petunjuk atau pengarahan kepada pembaca. Tulisan pada surat kabar dan majalah merupakan contoh dari tujuan menulis ini. Misalnya, cara belajar yang baik, petunjuk cara membuat kue, cara membuat alat rumah tangga, dan lain-lain.
- 3) Untuk menjelaskan sesuatu agar pembaca menjadi paham, pengetahuan bertambah, dan dapat bertindak dengan lebih baik pada masa yang akan datang.
- 4) Untuk meyakinkan pembaca. Contohnya: iklan (agar pembaca mau membeli barang yang diiklankan).
- 5) Untuk merangkum sesuatu. Contohnya: Tugas yang diberikan guru/ dosen kepadakalangan murid sekolah, baik yang berada di perguruan tinggi. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis antara lain menceritakan, menjelaskan, memaparkan, meyakinkan, mempengaruhi, serta menggambarkan sesuatu kepada pembaca untuk dipahami maknanya.

5. Manfaat Menulis Deskripsi

Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berfikir. Juga dapat menolong kita berfikir secara kritis, memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, serta menyusun urutan bagi pengalaman. Sejalan dengan pendapat Graves (dalam Suparno dan Yunus, 2007: 13-16) yang mengemukakan bahwa manfaat menulis adalah untuk mengungkapkan kecerdasan, mengembangkan daya inisiatif atau kreatifitas, menumbuhkan keberanian dan mendorong kemauan atau kemampuan mengumpulkan informasi.

Secara ringkas, Gie (2002: 21) menyatakan bahwa menulis merupakan suatu kepandaian yang amat berguna bagi setiap orang. Dengan memiliki kepandaian itu, seseorang akan mengungkapkan berbagai gagasan untuk dibaca oleh peminat yang luas. Dari pendapat tersebut, kegiatan menulis dapat bermanfaat bagi seseorang untuk mengungkapkan gagasan agar dibaca dan dipahami oleh pembaca. Beberapa pendapat di atas diperkuat oleh Percy (dalam Gie 2002: 21) yang menyatakan bahwa mengarang atau menulis memiliki enam manfaat. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama, suatu sarana di atas diperkuat pengungkapan diri (*a tool for self-expression*). *Kedua*, suatu sarana untuk pemahaman (*a tool for understanding*). *Ketiga*, suatu sarana untuk membantu mengembangkan kepuasan diri, kebanggaan, dan suatu perasaan harga diri (*a tool to help developing personal satisfaction, pride, and a feeling of self-worth*). *Keempat*, suatu sarana untuk

meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan sekeliling seseorang (*a tool for increasing awareness and perception of one's environment*). *Kelima*, suatu sarana untuk keterlibatan secara bersemangat dan bukannya penerimaan yang pasrah (*a tool for activite involvement, not passive acceptance*). *Keenam*, suatu sarana untuk mengembangkan suatu pemahaman tentang dan kemampuan menggunakan bahasa (*a tool for developing and understanding of and ability to use the language*).

Selain pendapat di atas, Komaidi (2008: 12-13) mengemukakan enam manfaat menulis yaitu sebagai berikut.

Pertama, untuk menimbulkan rasa ingin tahu (*curiocity*) dan melatih kepekaan dalam melihat realitas di sekitar. *Kedua*, melalui kegiatan menulis mendorong seseorang untuk mencari referensi seperti buku, majalah, Koran, jurnal, dan sejenisnya. Melalui kegiatan tersebut akan menambah wawasan dan pengetahuan tentang apa yang ditulis. *Ketiga*, melalui kegiatan menulis, terlatih untuk menyusun pemikiran dan argument secara runtut, sistematis, dan logis. *Keempat*, melalui kegiatan menulis, secara psikologis akan mengurangi tingkat ketegangan dan stress. *Kelima*, melalui kegiatan menulis apabila hasil tulisan dimuat oleh media massa atau diterbitkan oleh suatu penerbit, akan memperoleh kepuasan batin karena tulisannya dianggap bermanfaat bagi orang lain, selain itu juga memperoleh honorarium (penghargaan). *Keenam*, mendapatkan kepopuleritan apabila tulisannya dibaca oleh banyak orang. Hal ini akan memperoleh kepuasan tersendiri dan merasa dihargai oleh orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa manfaat menulis dalam penelitian ini mengacu pada manfaat menulis yang dikemukakan oleh Bernard (dalam Gie 2002: 21-22) yaitu sebagai suatu sarana untuk pemahaman (*a tool for understanding*). Maksudnya, petunjuk dibuat dengan tujuan agar jelas, tidak membingungkan, dan mudah diikuti. Kejelasan tersebut mencakupi pilihan kata/bahasa, keruntutan uraian, dan penggunaan istilah-istilah yang lazim. Tidak menimbulkan banyak penafsiran, sehingga si pembaca/pelaksana petunjuk dapat memahami petunjuk dengan baik.

6. Penilaian Menulis Deskripsi

Penilaian pembelajaran bahasa dilaksanakan secara holistik, artinya pelaksanaan penilaian itu secara menyeluruh, bukan hanya pada tiap-tiap aspek pelajarannya saja. Menurut Burhan Nurgiyantoro (2001: 4) bahwa hal ini bertujuan untuk mengukur kadar pencapaian tujuan. Berdasarkan pengertian sebelumnya Slamet (2008: 211) mengemukakan bahwa kegiatan penilaian dalam pembelajaran bahasa dapat dipilah menjadi dua macam, yaitu penilaian proses dan penilaian hasil (produk). Pada penilaian proses, sasaran yang dinilai adalah tingkat efektifitas kegiatan belajar mengajar dalam rangka pencapaian tujuan. Sedangkan pada penilaian hasil (produk), sasaran yang dinilai adalah tingkat penguasaan siswa terhadap apa yang telah dipelajarinya.

Penilaian menulis deskripsi menurut Tagliante (2004: 70) ada enam kategori penilaian yaitu sebagai berikut:

- a. Ketaatan terhadap perintah yang diberikan (*respect de la consigne*)
- b. Organisasi karangan (*performance globale*)

- c. Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide (*pertinence des informations données*)
- d. Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat (*structures de phrases simples et correctes*)
- e. Kesesuaian kosa-kata (*lexique approprié*)
- f. Penggunaan kata sambung sederhana seperti “et”, “mais” dan “parce que” (*presence d’articulateurs très simples, comme “et”, “mais” et “parce que”*)

Untuk penelitian ini, penulis menggunakan penilaian karangan deskripsi berdasarkan tingkatan *Le Cadre Européen Commun de Référence* (CECR) merujuk pada penilaian Tagliante, karena penilain ini lebih sederhana. Dapat dilihat pada tabel berikut.

Respect de la consigne Peut mettre en adéquation sa production avec la situation proposée. Peut respecter la consigne de longueur minimale indiquée.	0	0.5	1	1.5	2				
Correction sociolinguistique Peut utiliser les formes les plus élémentaires de l'accueil et de la prise de congé. Peut choisir un registre de langue adapté au destinataire (tu/vous).	0	0.5	1	1.5	2				
Capacité à informer et/ou à décrire Peut écrire des phrases et des expressions simples sur soi-même et ses activités.	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4
Lexique/orthographe lexicale Peut utiliser un répertoire élémentaire de mots et d'expressions relatifs à sa situation personnelle. Peut orthographier quelques mots du répertoire élémentaire.	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3		
Morphosyntaxe/orthographe grammaticale Peut utiliser avec un contrôle limité des structures, des formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé.	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3		
Cohérence et cohésion Peut relier les mots avec des connecteurs très élémentaires tels que « et », « alors ».	0	0.5	1						

Tabel 1 : Pedoman Penilaian Kemampuan Menulis Deskriptif Bahasa Prancis

7. Pengertian Kemampuan Menulis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 707) kemampuan diartikan sebagai kesanggupan; kecakapan. Hal ini berarti bahwa kemampuan seseorang

dalam mengerjakan sesuatu merupakan kecakapan orang tersebut dalam mengerjakan hal tersebut. Sedangkan menurut Slamet (2008: 72) mengemukakan kemampuan menulis yaitu kemampuan berbahasa yang bersifat produktif; artinya kemampuan menulis ini merupakan kemampuan yang menghasilkan; dalam hal ini menghasilkan tulisan.

Johnstone dkk (dalam Ronald T. Kellogg 2008: 18) “*writing skill correlated reliably with the degree of repeated practice and, controlling for practice, with writing in the professionally relevant domain of greatest interest to the student*”. Yang maksudnya kemampuan menulis yang bagus sangat berhubungan dengan derajat perulangan dan pengaturan praktek, dengan menulis yang relevan secara profesional pada keinginan terbesar dari murid. Solehan, dkk (2008: 94) menegaskan bahwa, kemampuan menulis bukanlah kemampuan yang diperoleh secara otomatis. Solehan menjelaskan bahwa kemampuan menulis seseorang bukan dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh melalui tindak pembelajaran. Berhubungan dengan cara pemerolehan kemampuan menulis, seseorang yang telah mendapatkan pembelajaran menulis belum tentu memiliki kompetensi menulis dengan handal tanpa banyak latihan menulis.

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis adalah kemampuan yang bersifat aktif dan produktif di dalam menghasilkan tulisan yang diperoleh melalui proses pembelajaran dan latihan secara terus-menerus.

8. Klasifikasi Kemampuan Menulis

Kemampuan dapat dilihat dari tingkatan atau klasifikasinya. Klasifikasi kemampuan dibedakan menjadi dua yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Menurut Robbins (2000: 46-47) menyatakan bahwa kemampuan terdiri dari:

a. Kemampuan intelektual

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental, berfikir, menalar dan memecahkan masalah individu. Sebagian besar individu yang cerdas juga lebih mungkin menjadi pemimpin dalam suatu kelompok karena menempatkan kecerdasan untuk alasan yang tepat dan pada nilai tertinggi.

Kemampuan intelektual biasanya lebih dominan pada saat mengerjakan hal-hal yang bersifat akademis dan formal, misalnya menghadapi ujian sekolah, ujian mencari pekerjaan ataupun kemampuan memecahkan masalah umum dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang yang mempunyai kemampuan intelektual di atas rata-rata biasanya disebut anak jenius atau mempunyai tingkat kemampuan intelegensi yang tinggi.

b. Kemampuan fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan melakukan aktivitas berdasarkan stamina, keterampilan, kekuatan dan karakteristik fisik. Kemampuan fisik lebih ditekankan pada kekuatan badan (raga) dalam melakukan sesuatu atau aktivitas dan kemampuan fisik setiap individu berbeda-beda.

Kemampuan fisik biasanya lebih dominan pada saat melakukan hal-hal yang bersifat jasmani atau kemampuan tubuh seseorang dalam melakukan suatu hal yang membutuhkan kekuatan fisik atau tubuh, misalnya kemampuan fisik yang di atas rata-rata adalah pada seorang atlet olahraga yang mempunyai kemampuan fisik di atas rata-rata dari pada orang normal.

9. Pola Pengembangan Paragraf

Paragraf deskripsi adalah jenis paragraf yang menggambarkan sesuatu dengan jelas dan terperinci. Pola pengembangan paragraf deskripsi antara lain meliputi pola pengembangan spasial dan pola sudut pandang. Pola spasial adalah pola pengembangan paragraf yang didasarkan atas ruang dan waktu (Kosasih, 2003: 65). Berdasarkan pola pengembangan paragraf ini, penulis menggambarkan suatu ruangan dari kiri ke kanan, dari timur ke barat, dari depan ke belakang, dan sebagainya.

Pola sudut pandang adalah pola pengembangan paragraf yang didasarkan tempat atau posisi seorang penulis dalam melihat sesuatu (Kosasih, 2003: 65). Pola sudut pandang tidak sama dengan pola spasial. Dalam pola ini penggambaran berpatok pada posisi atau keberadaan penulis terhadap objek yang digambarkannya itu. Untuk menggambarkan suatu tempat atau keadaan, pertamanya penulis mengambil sebuah posisi tertentu. Kemudian, secara perlahan-lahan dan berurutan, ia menggambarkan benda demi benda yang terdapat dalam tempat itu, yakni mulai dari yang terdekat sampai yang jauh. Dari penjelasan di atas dapat

di simpulkan bahwa pola pengembangan paragraf deskripsi ada dua yaitu pola spasial dan pola sudut pandang.

B. Hakikat Media Pembelajaran *Puzzle Games*

1. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar. Berdasarkan pengertian psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku (Daryanto, 2009:2). Menurut Chaplin, (dalam Muhibbin Syah, 2011:65), membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama berbunyi: “...*acquisition of any relatively permanent change in behaviour as a result of practice and experience*” (belajar adalah pemerolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman). Rumusan keduanya adalah “*process of acquiring responses as a results of special practice*” (belajar adalah peroses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus).

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan ciri kegiatan belajar adalah (1) belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. Jadi, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang disengaja dan direncanakan oleh pembelajar sendiri, (2) belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia dan obyek-obyek yang memungkinkan individu

mendapatkan pengalaman-pengalaman/pengetahuan, (3) hasil dari kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari latihan dan pengalaman.

Sedangkan keterpaduan antara konsep belajar dan konsep mengajar melahirkan konsep baru yang disebut “proses pembelajaran”. Pembelajaran menurut Deni Darmawan dan Parmasih (dalam Toto Ruhimat, 2011:128) merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pengertian yang serupa juga diungkapkan oleh Degeng (dalam Made Wena, 2010:2), yakni upaya membelajarkan siswa.

Pengertian di atas secara implisit menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar kegiatan mengajar yang berpusat pada guru (pengajaran), tetapi juga tentang cara guru mengorganisir terjadinya lingkungan terjadinya pembelajaran, jadi yang menjadi pusat pembelajaran adalah siswa.

Pembelajaran (*instruction*) merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Ainurrahman, 2009:34). Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya membelajarkan siswa. Dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Hamzah B.Uno, 2006: 2).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, pembelajaran dapat diartikan sebagai keterpaduan antara konsep belajar dan mengajar yang berupa serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Guru dituntut tidak hanya mampu menyampaikan materi tetapi, ia juga harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat mendorong aktifitas belajar siswa.

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, guru dituntut untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang tidak hanya terdiri dari unsur pengajaran. Hal ini menegaskan bahwa kegiatan belajar berpusat pada siswa. Guru dituntut tidak hanya memberikan materi terkait dengan kegiatan belajar mengajar tetapi juga dituntut untuk menstimulasi, mendorong, dan memfasilitasi siswa agar siswa terdorong untuk belajar. Salah satu upaya guru dalam menstimulasi, mendorong dan memfasilitasi siswa agar terdorong untuk belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

2. Pengertian media

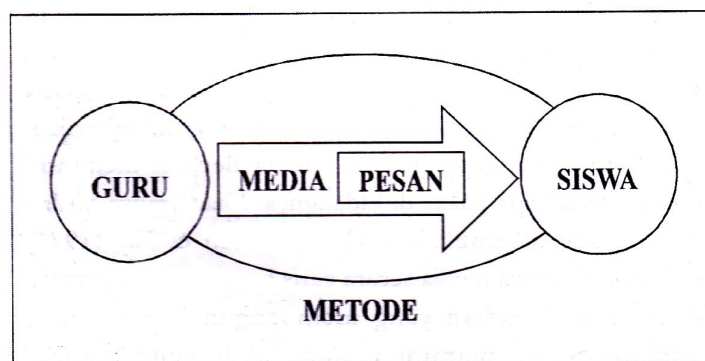
Media merupakan salah satu bagian yang penting dalam proses penyampaian materi ajar. Penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ada beberapa pendapat ahli mengenai pengertian media pembelajaran adalah sebagai berikut.

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011: 3), mengemukakan bahwa pengertian media adalah sebagai berikut.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sedangkan pengertian media yang dikemukakan oleh Makruf (2009: 124-125) adalah sebagai berikut.

Media adalah hal-hal yang dapat membantu menyampaikan pesan dari pemberi pesan (pengajar) kepada penerima pesan (siswa). Media biasanya berupa benda fisik yang didesain secara khusus maupun digunakan apa adanya dengan tujuan menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk media pembelajaran didesain secara menarik dan mewakili pesan yang ingin disampaikan.



**Gambar 1. Fungsi media dalam pembelajaran
(Makruf, 2009: 124-125)**

Selanjutnya, Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2011: 4-5) menambahkan yang termasuk ke dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape, recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat menrangsang siswa untuk belajar.

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Lancien (2004: 7) adalah sebagai berikut.

(1) Les documents audiovisuels. Dans cette catégorie, nous rangeons les médias audiovisuels classiques: cinéma (le cinéma de fiction du cinéma documentaire ou encore des films publicitaires), télévision (de son côté, la télévision présente elle-même différents genres: actualités, variétés, jeux, divertissements, documentaires, téléfilms, etc. les principaux genres pris en compte dans ce livre sont ceux du cinéma de fiction, de la publicité, des actualités télévisées, des reportages et des documentaires informatif, culturels et scientifiques), réalisations vidéo; (2) les documents multimédias (dans ce livre, l'accent est mis sur Internet dont le développement rapide semble marginaliser les cédéroms).

“(1) Media audiovisual. Pada kategori ini, kita akan menyusun media media audiovisual klasik: sinema fiksi, film dokumenter dan juga iklan, televisi (televisi menghadirkan berbagai jenis acara: berita, tayangan realita, game, iklan, berita televisi, laporan dan berita informasi, budaya dan ilmu pengetahuan, film; (2) media cetak seperti buku, internet yang telah menyingkirkan fungsi dan CD room”.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i (2005: 3) juga mengelompokkan media pembelajaran mejadi beberapa jenis yaitu.

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun dan komik
- b. Media tiga dimensi yakni dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, mook up dan diagram
- c. Media proyeksi seperti slide film, strios, film, OHP, dan LCD.

Menurut Hamalik penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (dalam Arsyad, 2011: 15). Hal ini disebabkan, karena dengan menggunakan media, pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Manfaat lain dari penggunaan media dalam pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i (dalam Arsyad, 2011: 24) adalah sebagai berikut.

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Agar media yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat-manfaat tersebut, maka perlu dilakukan pemilihan media yang sesuai dengan kriteria media yang baik. Arsyad (2011 :75) ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu:

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yakni berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum. Media yang dipilih harus mengacu pada salah satu gabungan dan dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- b) Mendukung isi pelajaran yang sesuai dan selaras dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

- c) bersifat praktis, luwes, dan bertahan, maksudnya media tersebut sebaiknya tidak dibatasi oleh waktu, dana, dan tempat, tidak mahal, dapat digunakan kapanpun dan dapat dibawa kemana-mana/ dipindahkan.
- d) dapat digunakan dalam pembelajaran.
- e) Efektif digunakan untuk semua kelompok belajar baik untuk kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- f) Mutu teknis, maksudnya media yang digunakan tersebut harus memperhatikan semua hal teknis yang terdapat dalam media tersebut seperti warna, ukuran, tulisan, dan sebagainya.

Dari uraian-uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, baik berupa media grafis, tiga dimensi, ataupun proyeksi yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, serta memberikan banyak manfaat untuk membangkitkan motivasi, perhatian dan rangsangan dalam dalam proses belajar mengajar.

C. Hakikat Permainan

1. Pengertian permainan

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang yang bertujuan untuk membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan, menghibur dan menarik. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Menurut Mujib dan Rahmawati (2012: 19) mengemukakan, bahwa

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan spontan dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran

aktif anak, memiliki hubungan yang sistematis dengan hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas sebagai kemampuan kognitif) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak melakukan adaptasi dengan lingkungannya itu.

Sedangkan, menurut Subana dan Sunarti (2000: 208) pengertian permainan adalah sebagai berikut.

Permainan adalah salah satu bentuk rekreasi yang harus memberikan kesenangan (enjoyment) kepada pemainnya. Ciri-cirinya: 1) adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang harus diperhatikan oleh para pemain; 2) adanya tujuan yang harus dicapai/tugas yang harus dikerjakan. Orang yang sedang bermain, bukan saja dapat menikmati permainan itu, melainkan juga memperoleh sejumlah pengalaman belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).

Djuanda (2006: 88) juga mengemukakan bahwa jenis permainan adalah sebagai berikut.

Ada dua jenis permainan dalam pembelajaran. Pertama permainan yang mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan dengan tujuan tertentu. Misalnya, permainan anagram digunakan untuk meningkatkan kepekaan siswa terhadap perbedaan huruf, atau permainan teka-teki untuk pengayaan kosakata. Kedua, permainan dalam proses belajar yang memang digunakan semata-mata sebagai permainan murni, sebagai pemecah kebekuan atau pembangkit semangat. Misalnya ketika siswa telah mengantuk atau bosan, maka diadakan permainan.

Dari uraian-uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan peran aktif anak, dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberi kesenangan, atau mengembangkan imajinasi anak.

2. Fungsi Permainan

Menurut Hetherington dan Parke (dalam Dadan Djuanda, 2006: 86) permainan berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan

bermain akan memungkinkan anak akan meneliti lingkungannya dan mempelajari segala sesuatu, serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Permainan juga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Fungsi bermain atau permainan tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga mengembangkan bahasa, emosi, disiplin, kreativitas dan perkembangan fisik anak.

Lebih dalam lagi Dadan Djuanda (2006: 92) mengungkapkan bahwa permainan berfungsi sebagai wahana pembelajaran dalam bentuk pengunjukkan ataupun permainan sesuatu yang bermakna dalam menggambarkan pesan, suasana, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, dan bernilai bagi anak dalam membuahkan pengalaman belajar tertentu. Sedangkan menurut Mutiah (2010: 147) berpendapat bahwa melalui bermain, anak dapat mengalami emosi yang menyenangkan, sehingga tidak membuat anak menjadi bosan dalam menerima materi pelajaran. “adapun aspek-aspek perkembangan yang dapat dioptimalkan melalui permainan antara lain adalah: (a) bermain untuk pengembangan kognitif anak, (b) bermain untuk pengembangan sosial emosional, (c) bermain untuk pengembangan motorik, (d) bermain untuk pengembangan bahasa/komunikasi.

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat di simpulkan bahwa permainan mempunyai banyak fungsi di antaranya untuk mempermudah perkembangan kognitif anak dan sosial, tetapi juga mengembangkan bahasa, emosi, disiplin, kreativitas dan perkembangan fisik anak serta untuk pengembangan bahasa/komunikasi.

3. Pengertian *Puzzle Games*

Arti *puzzle* dalam bahasa Prancis kuno *Apose*, yang berarti “membingungkan” (Anonim, 2010: 1). Sedangkan dalam Kamus Lengkap Inggris-Indonesia (2003: 156), *puzzle* berarti teka-teki. Dilihat dari asal usul kata, teka-teki yang dimaksud dalam permainan menyusun keping-keping potongan bentuk atau gambar yang tidak utuh menjadi bentuk atau gambar yang utuh. *Puzzle* adalah permainan yang berupa teka-teki akan tetapi pada prinsipnya menekankan pada keserasian, keindahan, ketersalingan dan kelengkapan atau melengkapi yang konstruktif (Fauzan, 2007: 6).

Puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang membutuhkan kreatifitas dalam memainkannya, berbagai macam *puzzle* dikembangkan sebagai alat permainan dan sebagai media pelajaran. Permainan *puzzle* dapat mengembangkan kreatifitas serta tidak berbahaya bagi anak. Oleh karena itu permainan *puzzle* aman digunakan untuk permainan anak-anak. Selain aman, *puzzle* juga dapat merangsang perkembangan kognitif, aktif, psikomotorik dan jiwa sosial anak.

Puzzle termasuk alat permainan yang penggunaannya secara bertahap, ada *puzzle* yang mudah dalam penyusunannya, potongannya terdiri dari satu sampai empat bagian. Tetapi untuk *puzzle* yang digunakan sebagai media sekaligus alatpermainan lebih baik digunakan *puzzle* yang mudah dalam penyusunannya, *puzzle* yang dimainkan juga berkembang, dari awalnya berjumlah dua keping kemudian menjadi *puzzle* berjumlah 4-6 keping bagi anak usia 4-6 tahun untuk anak usia Taman Kanak-Kanak (Crist, 2006: www.ibudananak.com)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan permainan edukatif dan dapat merangsang perkembangan kognitif, aktif, psikomotorik dan jiwa sosial anak, dengan sistem bongkar pasang tujuannya menggabungkan beberapa potongan-potongan atau bentuk.

4. Manfaat *puzzle games* dalam pembelajaran

Manfaat *puzzle games* sebagai permainan edukatif adalah meningkatkan keterampilan sosial, yaitu permainan yang dilakukan oleh kelompok. Melalui kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Sedangkan menurut Sry (dalam skripsi Rischa Nur Fitriyana: 2010) manfaat *puzzle games* sebagai berikut:

a). Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik, dengan bermain *puzzle* siswa akan mencoba memecahkan masalah.

b). Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari siswa akan belajar secara aktif. Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari siswa akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya. Supaya *puzzle* dapat tersusun membentuk bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati.

c). Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* yang dilakukan oleh siswa secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial siswa. Dalam kelompok siswa akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

Dalam situs ([Http://duniaanakcerdas.com/puzzle-2.html](http://duniaanakcerdas.com/puzzle-2.html), diunduh tanggal 11 Februari 2013) menjelaskan beberapa manfaat bermain *puzzle* bagi anak-anak antara lain:

1. Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak balita karena anak balita pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Contoh usaha anak menyesuaikan bentuk misalnya bentuk cembung harus dipasangkan dengan bentuk cekung. Contoh usaha anak menyesuaikan warna misalnya warna merah dipasangkan dengan warna merah. Contoh usaha anak menggunakan logika, misalnya bagian gambar roda atau kaki posisinya selalu berada di bawah.

2. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Anak balita khususnya anak berusia kurang dari tiga tahun (batita) direkomendasikan banyak mendapatkan latihan keterampilan motorik halus. Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya. Supaya *puzzle* dapat tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati. Perhatikan cara anak-anak memegang bagian *puzzle* akan berbeda dengan caranya memegang boneka atau bola. Memegang dan meletakkan *puzzle* mungkin hanya menggunakan dua atau tiga jari, sedangkan memegang boneka atau bola dapat dilakukan dengan mengempit di ketiak (tanpa melibatkan jari tangan) atau menggunakan kelima jari dan telapak tangan sekaligus.

3. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun *puzzle* dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Jika anak bermain *puzzle* di rumah orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan puzzlenya, tetapi sebaiknya orang tua hanya memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun *puzzle*.

4. Melatih koordinasi mata dan tangan.

Anak belajar mencocokkan keeping-keeping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Ini langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.

5. Melatih logika

Membantu melatih logika anak. Misalnya *puzzle* bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.

6. Melatih kesabaran.

Bermain *puzzle* membutuhkan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan tantangan.

7. Memperluas pengetahuan.

Anak akan belajar banyak hal, warna, bentuk, angka, huruf. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi anak dibandingkan yang dihafalkan. Anak dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, buah-buahan, alfabet dan lain-lain. Tentu saja dengan bantuan ibu dan ayah.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *puzzle* mempunyai banyak sekali manfaatnya diantaranya memperluas pengetahuan, melatih kesabaran, melatih logika, melatih koordinasi mata dan tangan, meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan kognitif. Penggunaan *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan respons siswa. Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa karena penyajian materi melibatkan agar siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan respons siswa dalam belajar

5. Tahap Pelaksanaan *Puzzle Games*

- a). Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari lima peserta didik.
- b). Pendidik membagikan kepingan *puzzle*, dimana kepingan *puzzle* tersebut merupakan sebuah paragraf deskripsi.
- c). Pendidik membagikan papan *puzzle* pada setiap kelompok untuk menyusun kepingan *puzzle* yang akan disusun.
- d). Anak-anak atau siswa dengan satu kelompok mulai menyusun kepingan-kepingan kata tersebut kedalam papan *puzzle*.
- e). Langkah selanjutnya, setiap anggota kelompok menyempurnakan teks yang telah disusun.
- f). Terakhir, setelah siswa selesai menyatukan kepingan-kepingan *puzzle* tersebut kedalam papan *puzzle*, sehingga tercipta sebuah paragraf deskripsi yang baik dan benar sesuai dengan bentuk awal pola kalimat, struktur kalimat, kemudian di kumpulkan.

C. Pembelajaran Kemampuan Menulis Menggunakan Media *Puzzle Games*

Schunk (2009: 2) mengemukakan, "*Learning is an enduring change in behavior, or in capacity to behave in a given fashion, which results from practice or other forms of experience*" yang berarti pembelajaran merupakan perubahan makna perilaku, atau dalam kapasitas untuk berperilaku dengan cara tertentu, yang hasil dari praktek atau bentuk-bentuk lain dari pengalaman". Santrock (2009: 266) menyatakan, "Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai pengaruh permanen atas perilaku, pengetahuan, dan keterampilan berpikir yang diperoleh melalui

pengalaman”. Brown (2008: 8) menyatakan, “*Pembelajaran adalah penguasaan atau pemerolehan pengetahuan tentang suatu subjek atau sebuah keterampilan dengan belajar, pengalaman, atau instruksi*”.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang dirancang sedemikian rupa secara efektif dan efisien untuk memungkinkan siswa memproses informasi nyata dalam merangkai tujuan yang telah ditetapkan agar memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Pembelajaran tidak dapat terlepas dari media. “*Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau instruktur kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat meningkatkan suasana belajar*”, (Hamzah B. Uno, 2010: 65). Terciptanya suasana yang kondusif dalam pembelajaran akan meningkatkan konsentrasi siswa terhadap mata pelajaran. “Melalui media pembelajaran ini pemahaman siswa akan materi yang diajarkan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Maka adanya media pembelajaran yang menarik akan memberi pengaruh yang konsisten pada hasil pengajaran”. (Hamzah B. Uno, 2010: 88)

Disini dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media pembelajaran *puzzle games*. Berbagai *games* dapat dibuat secara sengaja agar anak meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar, yang dimaksud disini adalah kemampuan menulis, khususnya kemampuan menulis paragraf deskripsi. Kemampuan menulis deskripsi lebih menekankan pada pelukisan objek, sehingga pembaca dapat membayangkan apa yang

diceritakan oleh penulis. Karena karangan jenis ini berisi gambaran mengenai suatu objek sehingga pembaca seolah-olah dapat merasakannya, maka penulis harus bisa mendeskripsikan tulisannya secara jelas.

Puzzle games dipilih karena merupakan suatu permainan yang edukatif dengan sistem bongkar pasang tujuannya menggabungkan beberapa potongan-potongan atau bentuk sehingga akan tercipta sebuah *puzzle* yang utuh, yang dimaksud disini *puzzle* tersebut akan menjadi sebuah paragraf deskripsi yang utuh, sesuai dengan kosa-kata yang ada. *Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan respons siswa. Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa karena penyajian materi melibatkan siswa agar belajar aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan respons siswa dalam belajar menulis paragraf deskripsi.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rudi Indarto (2009) yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media *Puzzle* pada Pembelajaran Membaca Bahasa Jerman di SMK Negeri 5 Yogyakarta”, dapat diuraikan hal-hal sebagai berikut. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi eksperimen* dengan *control group pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari 2 variabel, yaitu variabel bebas (penggunaan media *puzzle*) dan variabel terikat (pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman)

Dari penelitian tersebut diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan membaca teks bahasa Jerman kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal ini terbukti dari nilai t_{hitung} sebesar 4,550 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,997 dengan taraf signifikansi 5% dengan df sebesar 66. Dengan demikian keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik yang diajar dengan menggunakan *puzzle* lebih baik daripada keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik yang diajar media konvensional. Hal ini berarti pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman dengan menggunakan *puzzle* lebih efektif daripada yang menggunakan media konvensional. Oleh karena itu penulis akan mencoba melakukan penelitian dengan variabel yang sama dari penelitian Rudi Indarto. Penelitian yang akan diteliti oleh penulis yaitu “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Games* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Prancis Siswa Program Bahasa Kelas XI SMK Wiyasa, Magelang”.

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan menulis memberikan makna yang penting untuk berkomunikasi secara tidak langsung dalam kehidupan. Memiliki kemampuan menulis tidaklah semudah yang dibayangkan oleh banyak orang. Semakin banyak kita berlatih menulis, maka semakin menguasai kemampuan tersebut. Tidak ada orang yang langsung terampil menulis tanpa melalui proses latihan.

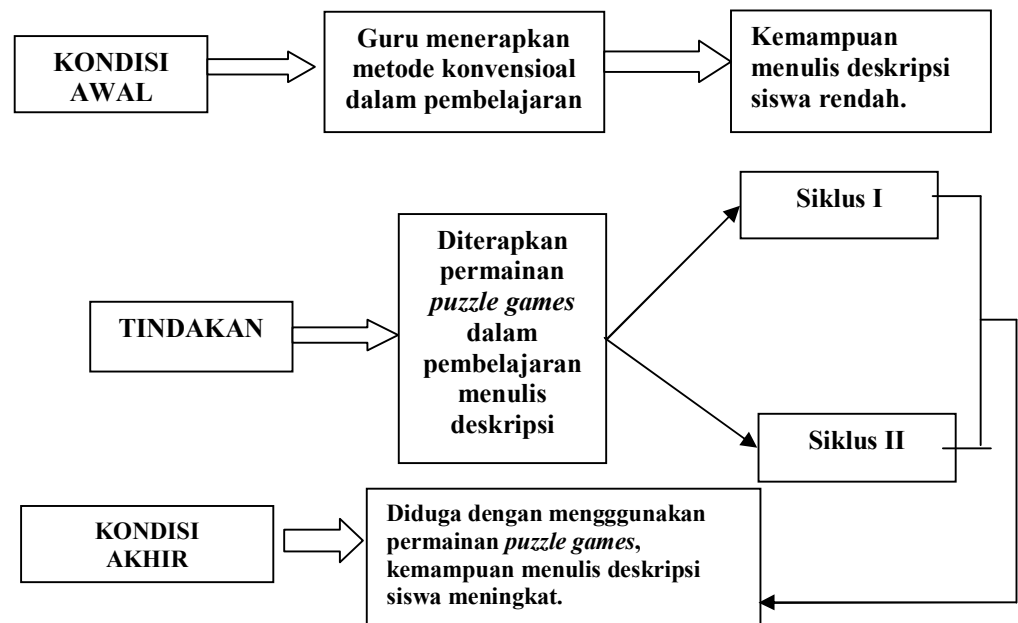
Berdasarkan hasil *Survey* dan *sharing ideas* salah seorang guru mata pelajaran bahasa Prancis di SMK Wiyasa, Magelang, maka diperoleh kesimpulan bahwa banyak siswa yang tidak suka mempelajari bahasa Prancis karena bahasa

Prancis sulit untuk dipahami. Proses dan hasil pembelajaran khususnya dibidang menulis disini masih rendah. Motivasi dan minat siswa mengikuti pembelajaran sangat rendah, selain faktor dari siswa, juga disebabkan oleh faktor lingkungan, dan faktor dari guru. Faktor dari guru misalnya pendekatan, teknik, metode, dan media pembelajaran yang masih monoton dan tidak bervariasi sehingga menimbulkan kejenuhan dalam proses belajar mengajar bahasa Prancis, terutama pada pembelajaran menulis mereka merasa malas jika guru memberikan pelajaran menulis.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis khususnya menulis deskripsi, guru harus menerapkan pengetahuannya mengenai media dalam mengajar, sehingga akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat menghadirkan situasi dan kondisi yang mengundang anak didik untuk melakukan belajar, sehingga anak merasa senang, rileks, dan tidak terbebani. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang berorientasi bermain, maka dari itu peneliti dalam hal ini menggunakan media pembelajaran *puzzle games*.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dapat digambarkan bagan kerangka berfikir pada gambar 1 sebagai berikut:

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dapat digambarkan bagan kerangka berfikir pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 2 : Bagan Kerangka Berpikir

D. Pengajuan Hipotesis

1. Terdapat perbedaan kemampuan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis yang signifikan antara peserta didik kelas XI SMK Wiyasa, Magelang yang diajar dengan menggunakan media *puzzle games* dan yang tanpa menggunakan media *puzzle games*.
2. Penggunaan media *puzzle games* pada pembelajaran menulis paragraf deskriptif siswa kelas XI SMK Wiyasa, Magelang lebih efektif dibandingkan pembelajaran menulis yang diajar tanpa menggunakan media *puzzle games*.

BAB III

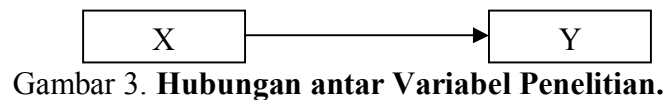
METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

“Variabel adalah gejala yang menjadi fokus peneliti untuk diamati” (Sugiyono, 2006: 2). Sedangkan Arikunto (2005: 118) berpendapat bahwa variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian. Terdapat empat macam variabel yang lain, yaitu variabel independen, variabel dependen, variabel moderator, dan variabel intervening (Sugiyono, 2006: 3-4).

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Sugiyono (2003: 3) menyebutkan bahwa “Variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependen (variabel terikat)”. Sedangkan, “variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang berpengaruh.

Penggunaan media *puzzle games* adalah sebagai variabel bebas yang diberi notasi (X). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis notasi (Y) (Suryabrata, 2003: 107). Adapun hubungan antar variabel penelitian adalah sebagai berikut:



Keterangan:

X : Penggunaan media permainan ular tangga bahasa sebagai variabel bebas yang diberi notasi X

Y : Keterampilan berbicara sebagai variabel terikat yang diberi notasi Y

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan prestasi menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis siswa dari SMK Wiyasa antara kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan media *puzzle games* dan yang diajar dengan tanpa menggunakan media *puzzle games*.

B. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini dapat digolongkan dalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen. Arikunto (1996: 83) mengemukakan, “Metode *quasi eksperimen* ini seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya karena belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan mengikuti peraturan-peraturan tertentu”. Hal tersebut disebabkan karena penelitian ini dilaksanakan di sekolah yang telah terbagi beberapa kelas sehingga peneliti hanya memilih kelas yang ada yang diperkirakan sama kondisinya.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok responden, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle games* dan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan

media *puzzle games*. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya meneliti perbedaan kemampuan menulis paragraf deskripsi bahasa Prancis siswa setelah adanya perlakuan terhadap kelompok yang menggunakan media *puzzle games*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektif tidaknya penggunaan media *puzzle games* dalam pengajaran bahasa Prancis.

Proses yang diperlukan dalam keseluruhan perencanaan dan pelaksanaan penelitian adalah desain penelitian (Hasan, 2002: 31). Adapun desain dalam penelitian ini adalah *control group pre-test* dan *post-test design* (Arikunto, 2005: 210). Desain tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Desain Eksperimen

Kel	<i>Pre-test</i>	Perlakuan (<i>treatment</i>)	<i>Post-test</i>
E	O ¹	X	O ²
K	O ³	-	O ⁴

Keterangan

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

X : Perlakuan(*treatment*)

O¹ : Kemampuan menulis saat *pre-test* eksperimen

O² : Kemampuan menulis saat *post-test* eksperimen

O³ : Kemampuan menulis saat *pre-test* kontrol

O⁴ : Kemampuan menulis saat *post-test* kontrol

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006: 130). Lebih lanjut lagi (Purwanto, 2008: 85) berpendapat bahwa populasi adalah keseluruhan objek yang mempunyai satu karakteristik yang sama. Populasi yang dimaksud

dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Wiyasa Magelang tahun ajaran 2012/2013.

Jumlah siswa sebanyak 280 siswa, terbagi ke dalam tujuh kelas dengan masing-masing kelas sebanyak 32 siswa. Dari ketujuh kelas tersebut empat kelas merupakan jurusan Akomodasi Perhotelan (Aph) dan tiga kelas jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW).

2. Sampel

Arikunto (2010: 174) mengemukakan, “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sedangkan menurut Sugiyono (2005: 56) “sampel adalah sebagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Pengambilan sampel dilakukan secara *simple random sampling* dengan cara pengundian. Pengundian dilakukan untuk menghindari subjektifitas peneliti. Semua kelas memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel penelitian, Sehingga setiap sampel yaitu masing-masing kelas diberikan nomor urut (1,2,3,4,5,6) khusus kelas XI Akomodasi Perhotelasn (APH) kemudian dilakukan pengundian seperti pada umumnya. Setelah itu, peneliti mengambil dua kelas dalam pengundian itu untuk dikategorikan dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Wiyasa yang berada di Jalan Tidar no. 36, Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester I atau semester ganjil tahun ajaran 2012/2013, yaitu bulan Juli 2013 sampai dengan Agustus 2013. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

KELAS	HARI/TANGGAL	KELAS YANG DIAJARKAN	JENIS KEGIATAN
EKSPERIMEN	SABTU, 3 AUSTUS 2013	KELAS XI APH 1	Pemberian <i>Pre-test</i> untuk mengetahui kemampuan menulis siswa sesuai dengan tema.
	SABTU, 10 AGUSTUS 2013	KELAS XI APH 1	Perlakuan I dengan menggunakan Media <i>Puzzle Games</i>
	SABTU, 24 AGUSTUS 2013	KELAS XI APH 1	Perlakuan II dengan menggunakan Media <i>Puzzle Games</i>
	SABTU, 7 SEPTEMBER 2013	KELAS XI APH 1	Perlakuan III dengan menggunakan Media <i>Puzzle Games</i>
	SABTU, 14 SEPTEMBER 2013		<i>Post-test</i>
KONTROL	SELASA, 30 JULI 2013	KELAS XI APH 3	Pemberian <i>Pre-test</i> untuk mengetahui kemampuan menulis siswa sesuai dengan tema.
	SELASA, 6 AGUSTUS 2013	KELAS XI APH 3	Perlakuan I dengan menggunakan Media Konvensional
	SELASA, 20 AGUSTUS 2013	KELAS XI APH 3	Perlakuan II dengan menggunakan Media Konvensional
	SELASA, 27 AGUSTUS 2013	KELAS XI APH 3	Perlakuan III dengan menggunakan Media Konvensional

	SELASA, 10 SEPTEMBER 2013	KELAS XI APH 3	<i>Post-test</i>
--	------------------------------	-------------------	------------------

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk tujuan mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data yang diperoleh untuk kepentingan penelitian ini haruslah sah. Oleh karena itu, dalam proses teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik tes. Tes merupakan sebuah instrumen atau prosedur yang sistematis untuk mengukur suatu sampel tingkah laku (Nurgiyantoro, 2010: 105). Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individual atau kelompok (Arikunto, 2010: 193).

Terdapat tiga jenis tes, yaitu tes tulisan, tes lisan, dan tes tindakan (Sutedi, 2009: 125). Dalam penelitian ini, tes yang akan digunakan adalah berupa tes tertulis, yaitu berupa tulisan paragraf deskriptif dengan menggunakan media *puzzle games*. Terdapat dua kali tes yang diberikan kepada siswa dalam penelitian ini, yaitu tes kemampuan awal (*pre-test*) dan tes kemampuan akhir (*post-test*).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis paragraf deskriptif yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana tingkat penguasaan kemampuan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis siswa. Tes tertulis berupa *pre-test* dan *pos-test* yang berpedoman pada kriteria-kriteria yang telah ditentukan dalam lembar penilaian keterampilan menulis. Pengumpulan data juga dilakukan dengan menggunakan metode pra-observasi, yaitu melalui wawancara siswa kelas

XI tentang permasalahan dalam pembelajaran bahasa Prancis, khususnya dalam keterampilan menulis bahasa Prancis.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen disebut juga alat, yaitu sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien (Arikunto, 2003: 6). Penyusunan instrumen penelitian disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang telah ditetapkan, maka dalam penelitian ini digunakan instrumen tes yang dilengkapi dengan kisi-kisi instrumen tes. Bentuk instrumen dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau untuk mengukur sesuatu, dengan cara dan aturan-aturan yang telah ditentukan (Arikunto, 2003: 53).

1. Kisi – Kisi Instrumen Penelitian

Tes dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menulis paragraf deskriptif buatan peneliti sendiri, yang disusun berdasarkan kurikulum bahasa Prancis yang disesuaikan dengan buku panduan yang dipakai *Le Mag* dan *Le Café Crème*. Jumlah butir soal dilakukan dengan alokasi waktu pelajaran. Pemilihan indikator ditulis tes kemampuan menulis ini sudah disesuaikan dengan materi yang diajarkan oleh guru bahasa Prancis di SMK. Kisi-kisi soal tes kemampuan menulis bahasa Prancis tercantum dalam tabel berikut ini.

Tabel 4. **Kisi-Kisi Instrumen *Post-Test* Kemampuan Menulis Bahasa Prancis**

Tema	Pokok Bahasan	Indikator Pencapaian	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Jumlah Soal
<i>La famille</i>	<i>Raconter la membre de famille</i>	Menyusun kata/frasa menjadi	Membuat paragraf yang padu dengan	Tes tertulis	1

		kalimat dengan struktur yang terpat	menyusun kalimat-kalimat yang disediakan.		
	<i>Presenter la famille quelq'un</i>	Menyusun kata/frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat.	Menuliskan cerita sederhana sesuai dengan gambar dalam kerja kelompok.	Tes tertulis	1

G. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian eksperimen terdapat prosedur atau tahap yang dilakukan. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu:

1. Tahap Pra Eksperimen

Pra eksperimen merupakan tahap persiapan sebelum eksperimen. Sebelum dilakukan perlakuan, terlebih dahulu segala sesuatu yang berhubungan dengan eksperimen misalnya: 1) persiapan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol; 2) peneliti menyiapkan masing-masing materi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol; 3) peneliti melakukan uji coba tes dengan menggunakan salah satu kelas dari populasi di luar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Tahap Eksperimen.

a. Tahap Pemberian *Pre-test*.

Pre-test atau tes awal dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan menulis siswa pada tahap awal sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*).

b. Tahap Eksperimen(*Treatment*)

Setelah dilakukan *pre-test*, tahap berikutnya adalah pemberian perlakuan (*treatment*). Perlakuan (*treatment*) dalam penelitian ini melibatkan media, peserta didik dan peneliti. Dalam hal ini, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan cara memberikan pengajaran kemampuan menulis paragraf deskriptif dengan menggunakan media *puzzle games* pada kelas eksperimen, dan peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan cara memberikan pengajaran kemampuan menulis dengan menggunakan media konvensional pada kelas kontrol. Langkah-langkah perlakuan kelompok eksperimen terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terdapat pada lampiran.

Berikut ini rancangan kegiatan pembelajaran menulis paragraf deskriptif pada kelas eksperimen (dengan menggunakan media *puzzle games*):

- 1) Siswa diberi penjelasan tentang materi *la famille*.
- 2) Siswa diberi perlakuan pembelajaran menulis paragraf deskriptif dengan menggunakan media *puzzle games*.
- 3) Siswa ditugaskan menuliskan paragraf deskriptif berdasarkan *puzzle* yang telah disusun.
- 4) Siswa mengumpulkan hasil tulisan kepada guru.

Berikut ini rancangan kegiatan pembelajaran menulis paragraf deskriptif pada kelas kontrol (dengan menggunakan metode konvensional (tanpa menggunakan media apapun):

- 1) Siswa diberi penjelasan tentang materi *la famille*.

- 2) Siswa diberi perlakuan pembelajaran menulis paragraf deskriptif tanpa dengan menggunakan media.
- 3) Siswa ditugaskan menuliskan paragraf deskriptif berdasarkan tema.
- 4) Siswa mengumpulkan hasil tulisan kepada guru.

c. Tahap Pemberian *Post-test*.

Setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan sebanyak 4 kali, kemudian dilakukan *post-test*. Pemberian *post-test* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian kemampuan menulis paragraf deskriptif siswa antara kelas yang diberikan perlakuan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Pelaksanaan *post-test* menggunakan materi yang sama pada tes awal (*pre-test*)

3. Pasca Eksperimen.

Pasca eksperimen merupakan tahap penyelesaian dari penelitian atau akhir setelah kelompok eksperimen mendapat perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan. Dalam tahap ini, data *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan perhitungan secara statistik dengan bantuan komputer dengan program SPSS versi 15. Hasil dari perhitungan tersebut berguna untuk menjawab hipotesis maka dapat diketahui apakah hasil tersebut diterima atau ditolak.

4. Uji Coba Instrumen

Arikunto (2000: 218) uji coba instrumen bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas instrument yang akan digunakan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan sendiri oleh peneliti sehingga sebelum digunakan untuk penelitian. Instrumen perlu di uji cobakan terlebih

dahulu. Dalam menguji keberhasilan instrumen yang diberikan, maka peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan merupakan suatu tetapan ukuran yang menunjuk tingkat kesahihan suatu hal yang dapat diukur dan sesuai dengan kenyataan. Instrumen yang shahih berarti memiliki validitas tinggi, demikian pula sebaliknya. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan atau mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Hasan, 2002: 79). Senada dengan hal tersebut, Arikunto (2002: 145) mengemukakan bahwa sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Dalam penelitian ini terdapat tiga validitas yakni:

1) Validitas Isi

Validitas isi adalah validitas yang menunjuk pada pengertian sejauh mana alat ukur memiliki kesesuaian dengan tujuan dan deskripsi bahan yang diajarkan (Nurgiyantoro, 2000: 297). Di pihak lain, Tuckman dalam Burhan Nurgiyantoro (2010: 155) mengemukakan bahwa validitas isi merujuk pada pengertian “apakah alat tes itu mempunyai kesejajaran (sesuai) dengan tujuan dan deskripsi bahan pelajaran yang diajarkan”. Istilah “disejajarkan” dapat dimaknai bahwa butir-butir tes sesuai dan dapat mewakili bahan ajar.

2) Validitas Konstruksi

Sebuah tes dilakukan memiliki validitas konstruksi apabila butir-butir soal yang membangun tes tersebut mengukur setiap aspek berpikir seperti yang disebutkan dalam kurikulum yang berlaku (Arikunto, 2003: 67). Untuk

mendapatkan tingkat kesahihan konstruk penyusunan butir-butir pertanyaan dalam penelitian ini disarankan dengan GBPP bahasa Prancis dan KBK 2004 dan dikonsultasikan kepada guru dan dosen pembimbing pada program studi pendidikan bahasa Prancis.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah item-item instrumen peneliti diuji validitasnya, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitasnya. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 211). Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan pada responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya dan yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen diuji dengan menggunakan *Alpha Cronbach*. Adapun rumus *Alpha Cronbach* (Nurgiyantoro, 2010: 171) yaitu:

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

k : Jumlah butir soal

$\sum S_i^2$: Jumlah varian butir-butir

S_t^2 : Varian total (untuk seluruh butir tes)

Dari hasil pengujian, didapatkan $r = 0,725$. Hal ini menunjuk bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini reliabel.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian eksperimen ini adalah analisis data uji-t atau t-test. Data yang dianalisis melalui uji-t terwujud dalam bentuk angka. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat pencapaian hasil antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

1. Uji Persyaratan Analisis

a). Uji Normalitas Sebaran

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan rumus *Kolmogrov smirnov* yakni uji yang dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran data yang digunakan dalam penelitian ini. Pengujian normalitas sebaran data ini dapat dilakukan dengan bantuan komputer SPSS 20. Uji normalitas tersebut dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* tiap-tiap kelompok dan digunakan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran data yang terdapat dalam penelitian ini. Adapun rumus teknik pengujian Kolmogrov smirnov.

$$Z = \frac{x - \mu}{S}$$

Keterangan

x : Skor data variabel yang akan diuji normalitasnya

: Nilai rata-rata

S : Standar deviasi

Hasil p- value yang diperoleh dengan perhitungan dengan rumus tersebut dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 5%, jika p- value hitung lebih besar dari signifikansi 5%, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya jika harga

p-value lebih kecil dari signifikansi 5%, dapat dinyatakan bahwa tidak berdistribusi normal.

b). Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians dimaksudkan untuk mengetahui seragam tidaknya variasi sampel sampel yang diambil dari populasi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Perhitungan statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah tes-F yaitu membandingkan variansi terbesar dengan variansi terkecil.

Rumus yang dikutip oleh Sugiyono (2005: 232) yaitu sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Variansi Terbesar}}{\text{Variansi Terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan

F : Koefisien F

S_1^2 : Variansi terbesar

S_2^2 : Variansi terkecil

Adapun pengambilan keputusan dalam pengkajian uji homogenitas varian ini berdasarkan nilai probabilitas signifikansi *Levene's test*, yaitu:

- a. Jika probabilitas signifikansi lebih besar dari 5% maka variannya homogen
- b. Jika probabilitas signifikansi kurang dari 5% maka variannya tidak homogen
- c). Uji Hipotesis

Untuk menganalisis data penelitian yang berupa skor posttest digunakan rumus uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media *puzzle* dan kelompok yang menggunakan media konvensional dalam pembelajaran keterampilan berbicara

bahasa Prancis. Rumus uji-t digunakan menurut Sugiyono (2005:34) adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan

t	: Koefisien yang dicari
\overline{X}_1	: Mean kelompok eksperimen 1
\overline{X}_2	: Mean kelompok eksperimen 2
S_1	: Varians kelompok eksperimen 1
S_2	: Varians kelompok eksperimen 2
n	: Jumlah subjek

Hasil perhitungan dengan rumus uji-t tersebut dikonsultasikan dengan harga dalam tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila t hitung lebih besar dari harga t tabel. Hal itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan menulis bahasa Prancis antara kelas yang diberi perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan.

I. Hipotesis Statistik

Ada dua macam hipotesis yaitu hipotesis statistik dan hipotesis nol. Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara 2 variabel atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap Y. Sedangkan, hipotesis alternatif adalah lawannya hipotesis nol, yang menyatakan adanya perbedaan antara data populasi dan data sampel. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis nol, $H_0: \mu_1 = \mu_2$. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kemampuan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis antara siswa yang diajar dengan menggunakan media *puzzle games* dan siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional.

Hipotesis alternatif, $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kemampuan menulis bahasa Prancis antara siswa yang diajar dengan menggunakan media *puzzle games* dan yang diajar tanpa menggunakan media *puzzle games*.

2. Hipotesis nol, $H_o: \mu_1 = \mu_2$. Penggunaan media *puzzle games* dalam pembelajaran kemampuan menulis bahasa Prancis sama efektifnya dengan pembelajaran kemampuan menulis tanpa menggunakan media *puzzle games*.

Hipotesis alternative, $H_a: \mu_1 > \mu_2$. Penggunaan media *puzzle games* dalam pembelajaran kemampuan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis siswa lebih efektif daripada pembelajaran kemampuan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis siswa dengan menggunakan media konvensional.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis paragraf deskripsi bahasa Prancis siswa kelas XI yang menggunakan media *puzzle* dan yang tanpa menggunakan media *puzzle*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menulis paragraf deskripsi yang dilaksanakan dengan desain *Control Group Pretest-Posttest* ini menghasilkan skor kemampuan menulis paragraf deskripsi dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Masing-masing berupa tes awal menulis paragraf deskripsi (*pre-test*) dan tes akhir menulis paragraf deskripsi (*post-test*).

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Skor *Pretest* Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kelompok kontrol merupakan kelas yang diberi pembelajaran menulis paragraf deskriptif tanpa menggunakan media *puzzle games*. Kelompok eksperimen merupakan kelas yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle games*. Sebelum kedua kelompok diberi pembelajaran menulis paragraf deskriptif, terlebih dahulu keduanya diberi tes awal (*pre-test*) kemampuan menulis paragraf deskriptif. *Pre-test* pada kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Selasa, 30 Juli 2013, jam pelajaran ke-3 dan 4. *Pre-test* pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Agustus 2013, jam

pelajaran ke-3 dan 4. Subjek kedua kelompok masing-masing berjumlah 30 siswa. Data yang diperoleh dari *pre-test* kedua kelompok diolah dengan program SPSS 16,0. Hasil pengolahan data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Rangkuman hasil uji normalitas data *pre-test* kedua kelompok dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5: **Data *Pre-test* Kelompok Kontrol dan Eksperimen**

	Mean	Median	Modus	Std. Deviasi	Nilai tertinggi	Nilai Terendah
Kontrol	9,08	9,50	10,00	1,92	14	5
Eksperimen	9,10	8,75	8,50	2,02	14	5

Berdasarkan data statistik yang dihasilkan, dapat disajikan distribusi frekuensi skor *pre-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berikut ini adalah distribusi frekuensi skor *pre-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 6: **Frekuensi Skor *Pre-test* Kemampuan Menulis Kelompok Kontrol**

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi %	F. kumulatif	F. kumulatif %
1	4,0-6,0	1	3,3	1	3,3
2	6,1-8,1	10	33,3	11	36,7
3	8,2-10,2	17	56,7	28	93,3
4	10,3-12,3	0	0	28	93,3
5	12,4-14,4	2	66,7	30	100

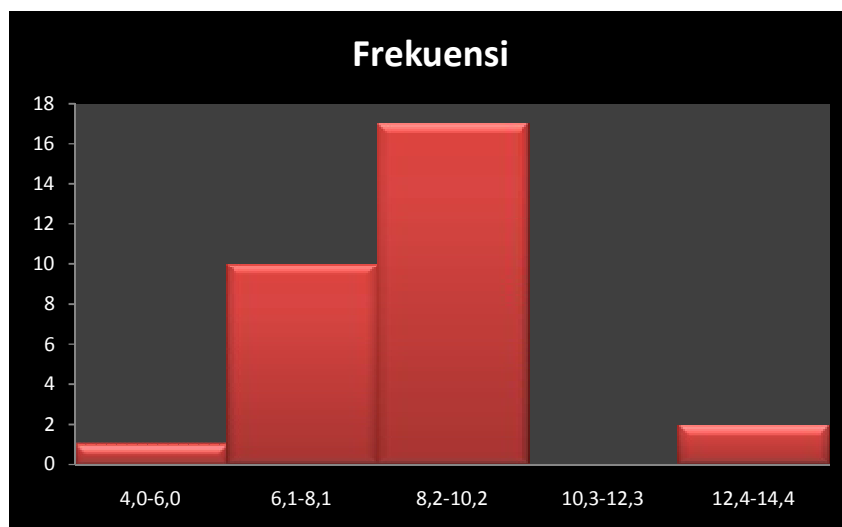
Pembuatan tabel distribusi frekuensi dilakukan dengan menentukan jumlah kelas interval, menghitung rentang data dan menentukan panjang kelas. Penentuan jumlah dan interval kelas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *H.A Strugess* (Sugiyono, 2005: 29) sebagai berikut:

$$\text{Jumlah kelas interval} = 1 + 3,3 \log n$$

$$\text{Rentang data (Range)} = (X_{\max} - X_{\min}) + 1$$

$$\text{Panjang kelas} = \text{Range} / \text{Jumlah Kelas}$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Sturges* menunjukkan bahwa distribusi skor *pre-test* diperoleh jumlah kelas sebanyak 5 dengan panjang kelas 2. Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



Gambar 4: Histogram Distribusi Skor *Pre-test* Keterampilan Menulis Paragraf Deskriptif Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat skor 4,0-6,0 ada satu, siswa yang mendapat skor 6,1-8,1 sepuluh, siswa yang mendapat skor 8,2-10,2 ada tujuh belas, siswa yang mendapat skor 10,3-12,3 ada nol, dan siswa yang mendapat skor 12,4-14,4 ada dua.

Berdasarkan data statistik yang dihasilkan dapat disajikan kategori kecenderungan skor *pre-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif kelompok kontrol dalam tabel dan diagram pie.

Tabel 7: **Katagori Kecenderungan Skor *Pre-test* Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Kelompok Kontrol**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi %	F.Kum	F. Kum%
1	Rendah	<8,5	10	33,3	10	33,3
2	Sedang	8,5 s/d 10,5	16	53,3	26	86,7
3	Tinggi	>10,5	4	13,3	30	100

Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram pie sebagai berikut.



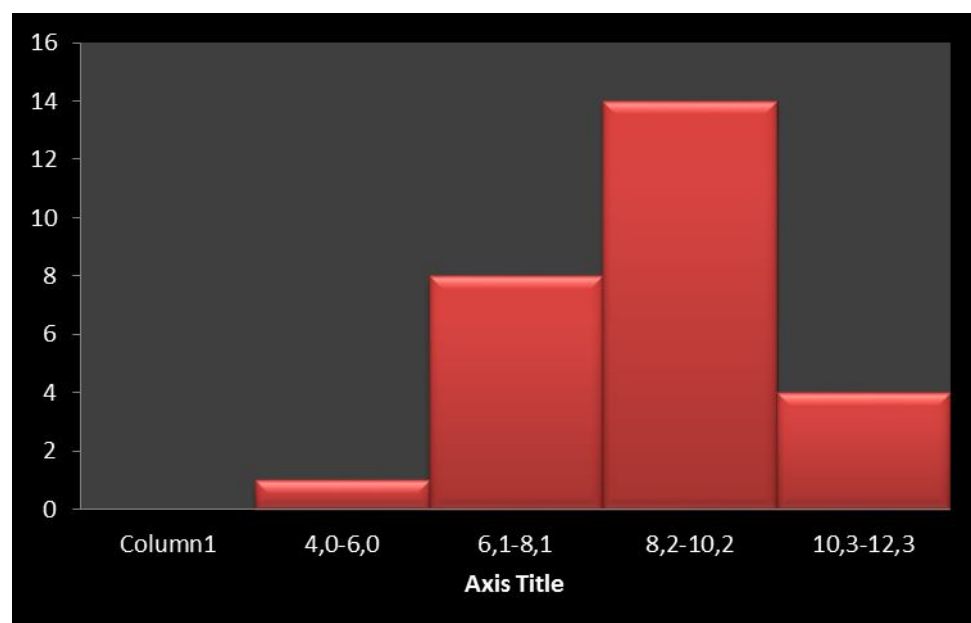
Gambar 5: **Kategori Kecenderungan Skor *Pre-test* Kelas Kontrol**

Dari tabel kategori kecenderungan skor *pre-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif kelompok kontrol di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat sepuluh siswa yang skorya masuk ke dalam kategori rendah, enam belas siswa masuk ke dalam kategori sedang, dan empat siswa masuk ke dalam kategori tinggi.

Tabel 8: Frekuensi Skor *Pre-test* Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Kelompok Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi %	F. kumulatif	F. kumulatif %
1	4,0-6,0	1	3,3	1	3,3
2	6,1-8,1	8	26,7	9	30
3	8,2-10,2	14	46,7	23	76,7
4	10,3-12,3	4	13,3	27	90
5	12,4-14,4	3	10	30	100

Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 6: Histogram Skor *Pre-Test* Kelas Eksperimen

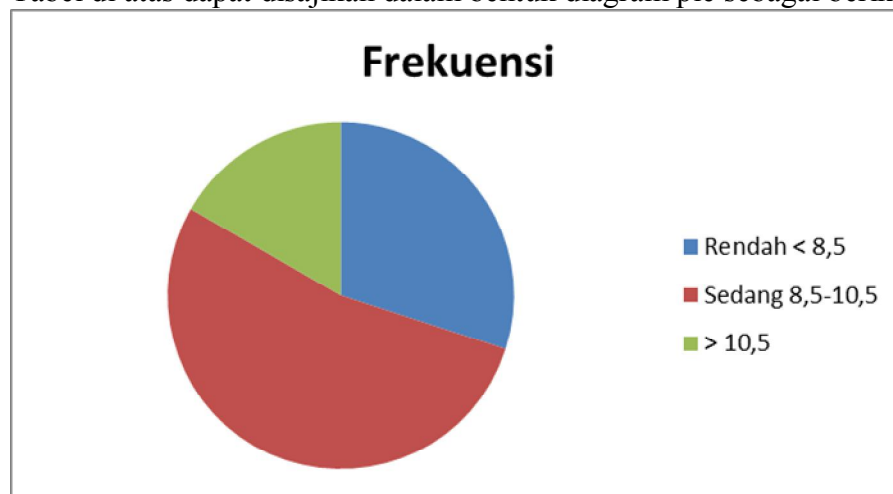
Berdasarkan tabel dan histogram di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat skor 4,0-6,0 ada satu, siswa yang mendapat skor 6,1-8,1 delapan, siswa yang mendapat skor 8,2-10,2 ada empat belas, siswa yang mendapat skor 10,3-12,3 ada empat, dan siswa yang mendapat skor 12,4-14,4 ada tiga.

Berdasarkan data statistik yang dihasilkan dapat disajikan kategori kecenderungan skor *pre-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif kelompok kontrol dalam tabel dan diagram pie.

Tabel 9: **Data Kecenderungan Skor *Pre-test* Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Kelompok Eksperimen**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi %	F.Kum	F. Kum%
1	Rendah	<8,5	9	30	9	30
2	Sedang	8,5-10,5	16	53,3	25	83,3
3	Tinggi	>10,5	5	16,7	30	100

Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram pie sebagai berikut.



Gambar 7: **Kategori Kecenderungan Skor *Pre-test* Kelas Eksperimen**

Dari tabel kategori kecenderungan skor *pre-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif kelompok eksperimen di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat Sembilan siswa yang skornya masuk ke dalam kategori rendah, enam belas siswa masuk ke dalam kategori sedang, dan lima siswa masuk ke dalam kategori tinggi.

b. Deskripsi Data Skor *Post-test* Kemampuan Menulis Paragraf deskriptif Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Pemberian *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif pada kelompok kontrol dimaksudkan untuk melihat hasil pencapaian pembelajaran menulis paragraf deskriptif tanpa menggunakan media *puzzle*. Sedangkan *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif pada kelompok eksperimen dimaksudkan untuk melihat hasil pencapaian pembelajaran menulis paragraf deskriptif dengan

menggunakan media *puzzle*. *Post-test* pada kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Selasa, 10 September 2013, jam ke-1 dan 2. Sedangkan *post-test* pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Sabtu, 14 September 2013, jam ke-1 dan 2. Subjek kedua kelompok masing-masing berjumlah 30 siswa. Data yang diperoleh dari *post-test* kedua kelompok diolah dengan program SPSS 16.0. Hasil pengolahan data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Sedangkan rangkuman hasil pengolahan data *post-test* kedua kelompok tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10: **Data *Post-test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

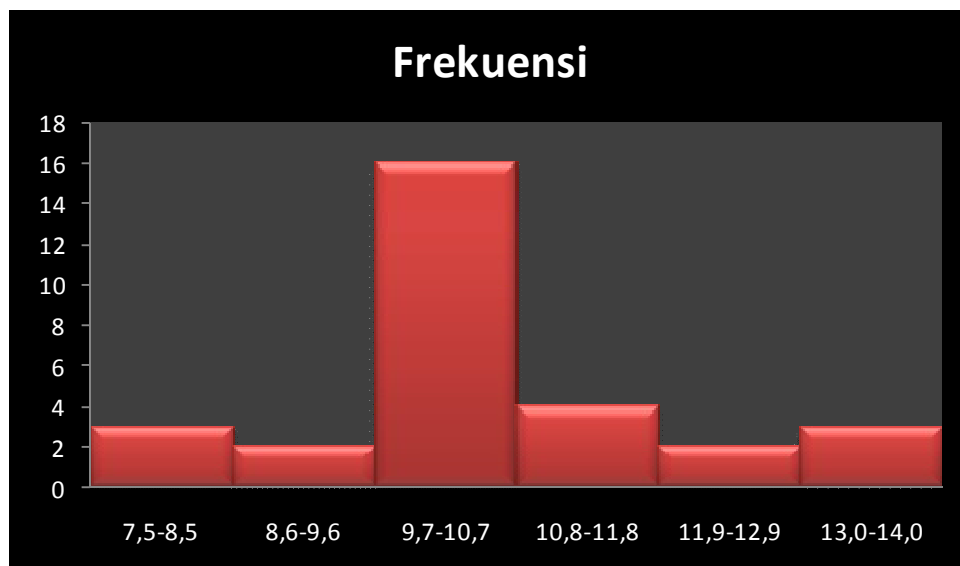
	N	Mean	Median	Modus	Std. Deviation	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Kontrol	30	10,57	10,50	10	1,46	7,50	14,00
Eksperimen	30	11,50	11,25	10	1,65	8,50	15,00

Berdasarkan data statistik yang dihasilkan, dapat disajikan distribusi frekuensi skor *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berikut ini adalah distribusi frekuensi skor *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 11: **Frekuensi Skor *Post-test* Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Kelompok Kontrol**

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi %	F. kumulatif	F. kumulatif %
1	7,5-8,5	3	10	3	10
2	8,6-9,6	2	6,7	5	16,7
3	9,7-10,7	16	43,3	21	70
4	10,8-11,8	4	13,3	25	83,3
5	11,9-12,9	2	6,7	27	90
6	13,0-14,0	3	10	30	100

Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



Gambar 8: **Histogram Skor *Post-Test* Kelompok Kontrol**

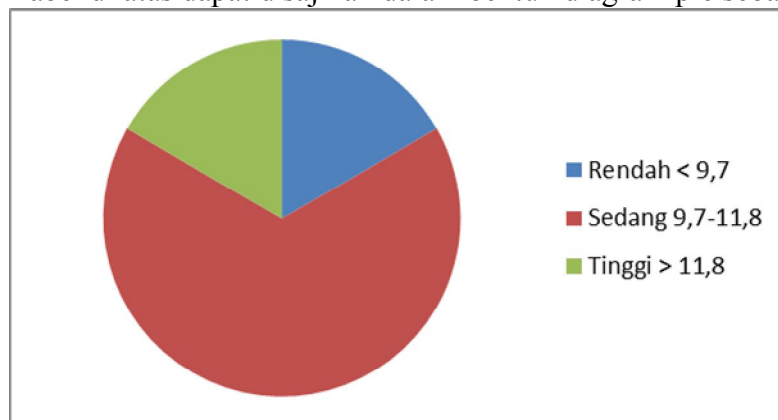
Berdasarkan tabel dan histogram di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat skor 7,5–8,5 ada tiga, siswa yang mendapat skor 8,6–9,6 ada dua, siswa yang mendapat skor 9,7-10,7 ada enam belas, siswa yang mendapat skor 10,8-11,8 ada empat, siswa yang mendapat skor 11,9-12,9 ada dua, dan siswa yang mendapat skor 13,0-14,0 ada tiga.

Berdasarkan data statistik yang dihasilkan dapat disajikan kategori kecenderungan skor *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif kelompok kontrol dalam tabel dan diagram pie.

Tabel 12: **Kategori Kecenderungan Skor *Post-test* Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Kelompok Kontrol**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi %	F.Kum	F. Kum%
1	Rendah	<9,7	5	16,7	5	16,7
2	Sedang	9,7 s/d 11,8	20	66,7	20	66,7
3	Tinggi	> 11,8	5	16,7	30	100

Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram pie sebagai berikut.



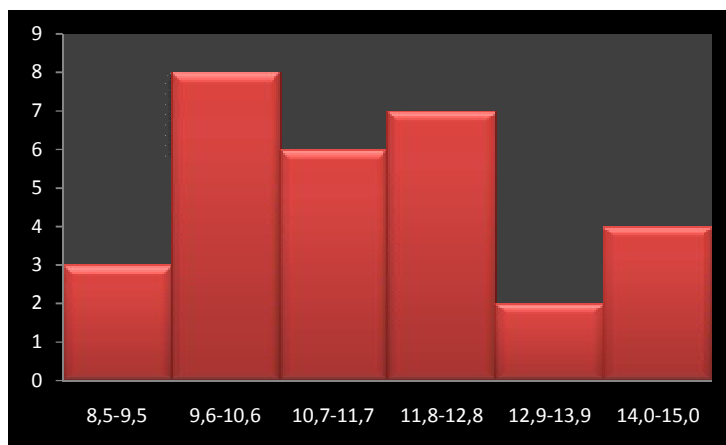
Gambar 9: **Kategori Kecenderungan Skor *Post-test* Kelas Kontrol**

Dari tabel kategori kecenderungan skor *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif kelompok kontrol di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat lima siswa yang skornya masuk ke dalam kategori rendah, dua puluh siswa masuk ke dalam kategori sedang, dan lima siswa masuk ke dalam kategori tinggi.

Tabel 13: **Frekuensi Skor *Post-test* Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Kelompok Eksperimen**

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi %	F. kumulatif	F. kumulatif %
1	8,5-9,5	3	10	3	10
2	9,6-10,6	8	26,7	11	36,7
3	10,7-11,7	6	20	17	66,7
4	11,8-12,8	7	23,3	24	80
5	12,9-13,9	2	6,67	26	86,7
6	14,0-15,0	4	13,3	30	100

Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 10: **Histogram Skor *Post-Test* Kelompok Eksperimen**

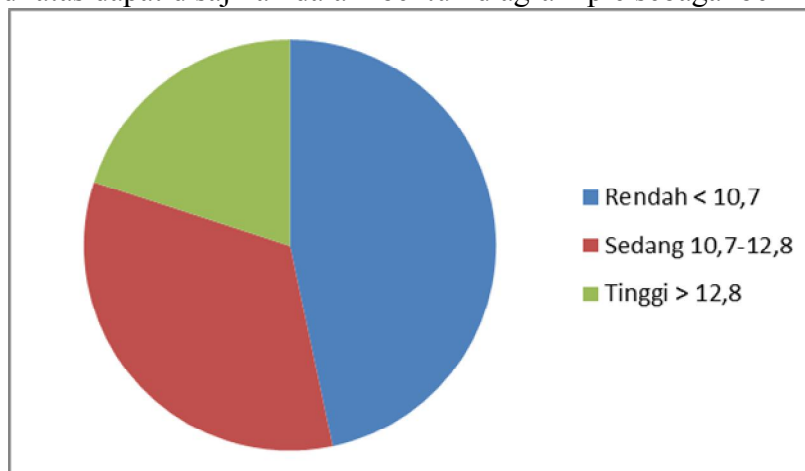
Berdasarkan tabel dan histogram di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat skor 8,5–9,5 ada tiga, siswa yang mendapat skor 9,6–10,6 ada delapan, siswa yang mendapat skor 10,7–11,7 ada enam, siswa yang mendapat skor 11,8–12,8 ada tujuh, siswa yang mendapat skor 12,9–13,9 ada dua, dan siswa yang mendapat skor 14,0–15,0 ada empat.

Berdasarkan data statistik yang dihasilkan dapat disajikan kategori kecenderungan skor *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif kelompok eksperimen dalam tabel dan diagram pie.

Tabel 14. **Data Kecenderungan Skor *Post-test* Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Kelompok Eksperimen**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi %	F.Kum	F. Kum%
1	Rendah	<10,7	11	37,7	13	43,3
2	Sedang	10,7 s/d 12,8	13	43,3	24	80
3	Tinggi	> 12,8	6	20	30	100

Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram pie sebagai berikut.



Gambar 10. Kategori Kecenderungan Skor *Post-test* Kelas Eksperimen
 Dari tabel kategori kecenderungan skor *post-test* kemampuan menulis

Dari tabel kategori kecenderungan skor *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif kelompok eksperimen di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat empat belas siswa yang skornya masuk ke dalam kategori rendah, sepuluh siswa masuk ke dalam kategori sedang, dan enam siswa masuk ke dalam kategori tinggi.

c. Perbandingan Data Skor Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data perbandingan skor kelompok eksperimen dan kelompok berupa skorter tinggi, skor terendah, mean, median, modus, dan simpangan baku. Untuk mempermudah dalam membandingkan skor tertinggi, skor terendah, mean, median, modus, simpangan baku dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik pada saat *pre-test* maupun *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif, semuanya disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 15: Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
N	30	30	30	30
Skor Tertinggi	14	14	7,50	8,50
Skor Terendah	5	5	14,00	15,00
Mean	9,08	9,10	10,57	11,50
Median	9,50	8,75	10,50	11,25
Modus	10,00	8,50	10,00	10,00
StandarDeviasi	1,92	2,02	1,46	1,65

Dari tabel di atas dapat diketahui terjadi kenaikan skor rata-rata hitung sebesar 1,49 pada kelompok kontrol. Sedangkan pada kelompok eksperimen terjadi kenaikan skor rata-rata hitung sebesar 2,4. Selisih kenaikan skor rata-rata hitung antara kedua kelompok sebesar 0,91.

2. Uji Persyaratan Data

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh nilai hasil pengujian tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) menulis paragraf deskriptif kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang selanjutnya akan dianalisis datanya. Sebelum dilaksanakan analisis data, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat data yang terdiri dari uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians.

a. Uji Normalitas Sebaran Data

Data pada uji normalitas sebaran ini diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kelas XI SMK Wiyasa Magelang. Dengan bantuan SPSS 16.0, dihasilkan nilai *sig* (2-tailed) pada *Kolmogorov-Smirnov* yang dapat menunjukkan sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Sebuah syarat data

berdistribusi normal apabila nilai *sig* (2-tailed) yang diperoleh dari hasil penghitungan, lebih besar dari tingkat *alpha* 5% (*sig* (2-tailed) > 0,050).

1) Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Pre-test* Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *pre-test* kemampuan menulis Paragraf deskriptif kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 16: Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data *Pre-test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

	P	Keterangan
Kontrol	0,268	$p > 0,05$
Eksperimen	0,483	$p > 0,05$

Dari data pada tabel 18. uji normalitas *pre-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif dalam tabel di atas dapat dilihat bahwa kelompok kontrol memperoleh sebesar 0,268 sedangkan kelompok eksperimen memperoleh sebesar 0,483. Hal tersebut menunjukkan bahwa data *pre-test* menulis paragraf deskriptif kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal karena *P* yang diperoleh lebih besar dari *alpha* 5%.

2) Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Post-test* Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *pre-test* kemampuan menulis Paragraf deskriptif kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 17: Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Post-test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

	P	Keterangan
Kontrol	0,265	$p > 0,05$
Eksperimen	0,786	$p > 0,05$

Dari data pada tabel 19. uji normalitas *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif dalam tabel di atas dapat dilihat bahwa kelompok kontrol memperoleh sebesar 0,265 sedangkan kelompok eksperimen memperoleh sebesar 0,786. Hal tersebut menunjukkan bahwa data *post-test* menulis paragraf deskriptif kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal karena P yang diperoleh lebih besar dari α 5%.

Dari hasil penghitungan normalitas sebaran data *pre-test* dan *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif siswa kelas XI SMK Wiyasa Magelang pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen dapat diketahui bahwa data-data yang dikumpulkan dari *pre-test* maupun *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif dalam pembelajaran ini mempunyai distribusi normal. Dengan hasil penghitungan yang menunjukkan kenormalan distribusi, data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

b. Uji Homogenitas Varians

Setelah dilaksanakan uji normalitas sebaran data, selanjutnya dilaksanakan uji homogenitas varians. Dengan bantuan program SPSS 16.0, dihasilkan skor yang menunjukkan varians yang homogen. Syarat varians dikatakan homogen adalah apabila nilai signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi 0,05(5%).

1) Hasil Uji Homogenitas Varians Data *Pre-test* Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif

Rangkuman hasil penghitungan uji homogenitas varian data (*levenestatistic*)

dengan program SPSS 16.0 disajikan sebagai berikut.

Tabel 18: Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *Pre-test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0.029	1	58	0.866

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh *sig* untuk nilai *pre-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tentang kemampuan menulis paragraf deskriptif adalah *sig.* $0,866 > 0,05$. Dapat diketahui data *pre-test* kelompok kontrol dan eksperimen mempunyai varians yang homogen.

2) Hasil Uji Homogenitas Varians Data *Pre-test* Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif

Rangkuman hasil penghitungan uji homogenitas varian data (*levener statistic*) dengan program SPSS 16.0 disajikan sebagai berikut.

Tabel 19: Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *Post-test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.854	1	58	0.218

Berdasarkan data pada Tabel diatas nilai *pre-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tentang menulis paragraf deskriptif adalah homogen, dengan taraf signifikansi 0,218 lebih besar dari 0,05.

3. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Analisis data dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan sekaligus menguji efektifitas penggunaan media *puzzle games* dalam pembelajaran menulis paragraf deskriptif siswa kelas XI SMK Wiyasa Magelang. Analisis data dengan menggunakan uji-t ini disajikan sebagai berikut.

a. Uji-t Skor *Pre-test* Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Uji-t data *pre-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelompok tersebut, apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis paragraf deskriptif atau tidak. Hasil penghitungan uji-t selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Rangkuman hasil uji-t data *pre-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 20: Ringkasan Hasil Uji-t *Pre-test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Eksperimen – Kontrol	<i>Db</i>	T hitung	T tabel	Keterangan
Pre-test	28	-0,033	1,701	T hitung < - T table (-0,033 < - 1,701)

Dari hasil uji-t dapat diketahui nilai t hitung sebesar 0,033 dan db28 yang di konsultasikan dengan taraf signifikansi 0,05 Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan t tabel sebesar 1,701 ternyata nilai t hitung lebih kecil dari t tabel ($t_{hitung} < t_{tabel}$). Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal antara kelas kontrol dan

kelas eksperimen adalah sebanding atau tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

b. Uji-T *Post-Test*

Uji-t data *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelompok tersebut, apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis paragraf deskriptif atau tidak. Hasil penghitungan uji-t selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Rangkuman hasil uji-t data *post-test* kemampuan menulis paragraf deskriptif pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 21: Ringkasan Hasil Perhitungan Uji-t *Post-test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Eksperimen – Kontrol	<i>Df</i>	T hitung	T tabel	Keterangan
Post-test	28	-2,324	-1,701	T hitung > - T table (-2,324 > -1,701) Ho ditolak

Dari hasil uji-t dapat diketahui nilai t hitung sebesar -2,183 dan db 28 yang dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 0,05. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan t tabel sebesar -1,701 ternyata nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Hal tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara siswa yang diberi media *puzzle* dengan yang tidak.

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas dilihat mean masing-masing kelas. Kelas eksperimen memiliki mean sebesar 11,50 dan kelas kontrol sebesar 10,57. Maka mean kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol ($11,50 > 10,57$). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan kelas yang diberi pelajaran dengan

menggunakan media *puzzle* lebih baik dibandingkan kelas yang diberi perlakuan konvensional.

B. Pembahasan

Kemampuan menulis merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa menengah dalam mempelajari bahasa Prancis. Standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa menengah atas dalam pembelajaran bahasa Prancis di semester satu yaitu “Mampu mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga”. Berdasarkan standar kompetensi tersebut, rumusan tujuan pembelajaran bahasa Prancis adalah siswa mampu menulis paragraf deskriptif. Menulis deskripsi yang pada intinya adalah menulis dalam bentuk wacana yang melukiskan atau menggambarkan suatu objek yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman pembaca.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di SMK Wiyasa, kemampuan menulis siswa kelas dua sangat rendah. Rendahnya kemampuan menulis siswa kelas dua disebabkan karena dalam pembelajaran di kelas siswa belum banyak mendapatkan latihan menulis, dan pembelajaran bahasa Prancis di kelas belum memanfaatkan media.

Media merupakan salah satu bagian yang penting dalam proses penyampaian materi ajar. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran *puzzle* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk

melatih kemampuan menulis bahasa Prancis. Media *puzzle* merupakan permainan menyusun keping-keping potongan bentuk atau gambar yang tidak utuh menjadi bentuk atau gambar yang utuh. Penyusunan media *puzzle* dari tingkat yang sederhana yaitu pengenalan kosa kata sampai ke tingkat yang lebih kompleks yaitu menyusun potongan kata, prasa, dan kalimat menjadi sebuah paragraf deskripsi.

Untuk membandingkan kelas dibagi menjadi dua, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media *puzzle*. Langkah pembelajaran secara umum ada tiga, *pertama*, Guru menjelaskan materi secara singkat, *kedua*, guru meminta siswa berkelompok dan menyusun *puzzle* secara berkelompok, dan *ketiga*, siswa diminta untuk menuliskan paragraf deskripsi berdasarkan *puzzle* yang disusun. Sedangkan, *puzzle* yang digunakan dalam pembelajaran kelas eksperimen ada tiga. Deskripsi penggunaan *puzzle* pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Puzzle pertama bertujuan untuk melatih pemahaman siswa berkaitan dengan kosa kata anggota keluarga dalam bahasa Prancis. Pada *puzzle* pertama ini, siswa diminta untuk menyusun *Puzzle* pohon keluarga berdasarkan deskripsi yang diberikan. Selanjutnya, siswa ditugaskan untuk menulis paragraf deskripsi berdasarkan *puzzle* yang telah mereka susun.

Puzzle kedua. Tujuan pembelajarannya adalah pengenalan kosa kata *adjective qualitatif* dan *les adjectifs possessifs*. siswa mampu mendeskripsikan keadaan fisik seseorang dan mampu menggunakan *les adjectifs possesifs* dan *les adjectifs qualitatifs* dalam kalimat.

Puzzle ketiga, siswa diminta untuk menyusun potongan kata, frasa dan kalimat menjadi satu paragraf deskripsi yang utuh. Pada *puzzle* ketiga ini bertujuan untuk melatih pemahaman siswa dalam menggunakan *adjectif possessifs*, sehingga pemotongan kata atau kalimat terletak pada kata atau kalimat yang mengandung *les adjectifs possessives*. Selanjutnya, setelah siswa dilatih untuk menggabungkan kalimat yang terpotong-potong tersebut, siswa diminta untuk mendeskripsikan keluarganya sendiri.

Sedangkan pada kelas kontrol yakni kelas yang tidak menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran. Secara garis besar proses pembelajaran paragraf deskriptif pada kelas kontrol ada 2 yaitu, guru menjelaskan materi mengenai anggota keluarga, selanjutnya siswa diminta untuk menjawab pertanyaan guru berkaitan dengan kosa kata anggota keluarga tersebut. Gambaran umum langkah pembelajaran bahasa Prancis pada kelas kontrol dapat dilihat pada RPP pada lampiran.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* yang dicapai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata yang dicapai kelas kontrol ($11,50 > 10,57$). Dari nilai rata-rata yang diperoleh dapat diketahui bahwa ada perbedaan antara pembelajaran menulis bahasa Prancis yang menggunakan media *puzzle* dan yang tidak menggunakan media *puzzle*. Hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi 5%, menunjukkan nilai t_{hitung} keterampilan menulis bahasa Prancis pada *post-test* sebesar -2,183. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga, hipotesis yang berbunyi “**Terdapat perbedaan prestasi yang signifikan pada pembelajaran kemampuan menulis bahasa**

Prancis antara siswa kelas XI yang diajar dengan menggunakan media *puzzle* dan siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional” diterima, sedangkan hipotesis nol yang berbunyi “Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kemampuan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis antara siswa yang diajar dengan menggunakan media *puzzle games* dan siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional” ditolak.

Peningkatan nilai siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa lebih memberikan respon yang positif ketika guru menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran keterampilan menulis kalimat deskriptif bahasa Prancis. Hal ini disebabkan karena, (1) penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan suasana kelas yang menyenangkan, dan siswa merasa tidak tertekan, (2) penyusunan media *puzzle* yang dilakukan secara berkelompok dapat menimbulkan suasana yang kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis, (3) penggunaan media *puzzle* melatih siswa dalam memahami susunan paragraf deskriptif yang benar dan (4) penggunaan media *puzzle* dapat menambah kosa kata siswa, yang mendukung dalam keterampilan menulis paragraf deskriptif.

Pengujian hipotesis diketahui bahwa hipotesis pertama yang menyatakan bahwa pengajaran kemampuan menulis siswa yang diajarkan dengan media *puzzle* lebih efektif daripada pembelajaran dengan menggunakan media konvensional diterima. Rata-rata nilai kemampuan menulis paragraf deskriptif siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *puzzle* lebih tinggi

dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajarkan dengan metode konvensional. Berdasarkan perhitungan diperoleh *gainscore* (nilai *post-test* dikurangi nilai *pre-test*) antara kelas eksperimen dengan nilai kontrol sebesar 0,350 lebih besar untuk kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil perhitungan bobot keefektifan sebesar 0,04 sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya penggunaan metode “*puzzle*” dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis kelas XI SMK Wiyasa Magelang lebih efektif daripada dengan menggunakan metode konvensional.

C. Keterbatasan Penelitian

Selama penelitian berlangsung, peneliti menemukan beberapa kendala yang cukup berarti. Kendala-kendala dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini menggunakan satu sekolah untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga memungkinkan terjadi interaksi antar siswa maupun antar kelompok yang menyebabkan terjadinya bias dalam penelitian.
2. Waktu penelitian yang cukup singkat. Hal tersebut dikarenakan penelitian dilakukan menjelang hari raya Idul Fitri, hari kemerdekaan, dan banyaknya kegiatan di sekolah sehingga kegiatan belajar mengajar diliburkan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut,

1. Ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar kemampuan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis peserta didik kelas XI SMK Wiyasa Magelang antara yang diajar menggunakan media "*Puzzle games*" dan yang diajar menggunakan metode konvensional.
2. Penggunaan media "*Puzzle games*" dalam pembelajaran kemampuan menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis peserta didik XI SMK Wiyasa Magelang lebih efektif daripada pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

B. Implikasi

Puzzle merupakan media pembelajaran yang memotong bagian-bagian kalimat untuk disusun menjadi paragraf deskriptif.

Penggunaan media "*Puzzle*" di dalam pembelajaran menulis paragraf deskriptif mempunyai kelebihan yaitu,

1. Pembelajaran menggunakan media *puzzle* dapat menimbulkan suasana kelas yang menyenangkan, dan siswa merasa tidak tertekan,

Penggunaan media *puzzle* dapat menimbulkan suasana yang kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar menulis paragraf deskriptif bahasa Prancis,

2. Penggunaan media *puzzle* melatih siswa dalam memahami susunan paragraf deskriptif yang benar dan
3. Penggunaan media *puzzle* dapat menambah kosa kata siswa, yang mendukung dalam kemampuan menulis paragraf deskriptif.

Di sisi lain Metode ini juga mempunyai kelemahan yaitu,

1. Suasana kelas menjadi lebih ramai, sehingga kemungkinan bisa mengganggu pembelajaran pada kelas lain.
2. Metode ini sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
3. Memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sering kesulitan menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan
4. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka *puzzle* akan sulit di implementasikan oleh setiap guru.
5. Pada siswa harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
6. Bila kelas terlalu besar penggunaan metode ini akan kurang berhasil.

C. Saran-Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka sebagai usaha meningkatkan prestasi belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis terdapat saran sebagai berikut,

1. Untuk sekolah, diharapkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi pihak sekolah untuk memfasilitasi media pembelajaran selain yang sudah ada di sekolah.
2. Untuk guru, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memotivasi guru untuk menggunakan media bervariasi di dalam pembelajaran di kelas.
3. Untuk Siswa, diharapkan dapat lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan menulisnya.
4. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 2000. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi IV*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrom, Gunawan, Slamet Samsuwerizal, dan Syukur Budihardjo. 1997. *Belajar Mengarang dari Narasi hingga Argumentasi*. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Brown, H.D. 2008. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat.
- _____. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif; Teori & Praktik dalam Pengembangan Profesionalisme bagi Guru*. Jakarta: Av Publisher.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Aktif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Fauzan, M. 2007. *Permainan Edukatif dan Alat Permainan Edukatif bagi PAUD*. Bandung: Bumi Siliwangi.
- Gie, T. L. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi.

- Hasan, Iqbal. 2002. *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Komaidi, D. 2008. *Aku Bisa Menulis. Panduan Praktis Menulis Kreatif Lengkap*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Kosasih. 2003. *Kompetensi Ketatabahasaan dan Kesusatraan*. Jakarta: Yrama Widya.
- Lancien, Thierry. 2004. *De La Vidéo à Internet 80 Activités Thématiques*. Paris: Hachette Livre.
- Larousse, P. 2007. *Le petit Larousse*. Paris: Larousse.
- Makruf, Imam. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*. Semarang. NEED'S Press
- Micri, Le Robert. 2011. *Le Robert de Poche Plus*. Paris: Dictionnaire Le Robert.
- Mujib, F. dan Rahmawati, N. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nana, S. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nurgiyantoro, Burhan dkk. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Robbins. 2000. *Pembinaan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Ronald H. Anderson. 1989. *Pemilihan dan Pengembangan Media Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ronald. T. Kellogg. 2008. *Training Writing Skills: A cognitive developmental perspective*. Journal of writing research.
- Ruhimat,Toto, 2011. *Kurikulum&Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock. 2009. *Media Pembelajaran*. Ciputat : Gaung Persada Press.
- Semi, A. 2007. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.

- Schunk, D.H. 2009. *Learning Theories An Educational Perspective*. New Jersey: Pearson Education International.
- Solehan T.W, dkk. 2008 *pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sry (dalam skripsi Risca Nur Fitriana. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) menggunakan puzzle untuk meningkatkan respon siswa dalam pembelajaran biologi siswa kelas VII C SMP N 1 Mojogedang*. S1: Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Biologi, FMIPA UNY.
- St. Y. Slamet. 2008. *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press.
- Subana dan Sunarti. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2003. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno dan M. Yunus. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Depdiknas Universitas Terbuka.
- _____. 2007. *Panduan Menulis Untuk Pemula*. Jakarta: Depdiknas Universitas Terbuka.
- _____. 2002. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas Universitas Terbuka.
- Suryabrata, Sumardi. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Remaja Grafindo Persada.
- Syamsuddin A. R. 2005. *Kompetensi Berbahasa dan Sastra Indonesia untuk Kelas X SMA dan MA*. Surakarta: P.T Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Tagliante, C. 2004. *L'évaluation et le cadre européen*. Paris: CLE International.

_____. 2005. *L'évaluation et le cadre européen Commun*. Paris: CLE International.

Tarigan, H. G. 2008. *Menulis sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tim Penyusun Kamus. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2005. Jakarta: Balai Pustaka.

_____. *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*. 2003. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Uno, Hamzah B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

_____. 2010. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Wena, Made. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer; Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Internet

Anonim. <http://digilib.petra.ac.id> diunduh pada tanggal 15 Februari 2013.

Anonim. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Description>. diunduh pada hari Kamis , 14 maret 2013 .

Anonim. http://fr.wikimini.org/wiki/Texte_descriptif. diunduh pada hari Kamis , 14 maret 2013 .

Anonim. <http://duniaanakcerdas.com/puzzle-2.html> di unduh tanggal 11 februari 2013

Anonim. <http://www.onochatoys.com>, diakses tanggal 13 Februari 2013).

Crist. 2006. "Manfaat Bermain Puzzle". <http://www.ibudananak.com/> diunduh pada tanggal 8 Januari 2013.

Herrero, Annabelle. 2007. Journals: A Tool to Improve Student's Writing Skills. *Jurnal Actualidades Investigativas en Educación*, Vol. 7, No. 1, Hlm. 1-37. <http://revista.inie.ucr.ac.cr>. Diunduh pada tanggal 1 Juli 2013.

Jean Michel Adam. http://oasisfle.com/documents/typologie_textuelle.htm yang di unduh pada tanggal 29 Januari 2013)

Zamel, Vivian. 1982. Writing: is Discovering Meaning. Jurnal: Tesol Quarterly, Vol. 16, No. 2, Hlm. 195-209. <http://www.jstor.org/journals/tesol.html>. Diunduh pada tanggal 1 Juli 2013.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

**HASIL NILAI *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* KELAS EKSPERIMEN DAN
KELAS KONTROL**

HASIL NILAI *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
		Kelas Eksperimen	Kelas Eksperimen
1	Eksperimen 1	8,0	11,5
2	Eksperimen 2	8,5	12,0
3	Eksperimen 3	10,5	13,0
4	Eksperimen 4	8,0	14,0
5	Eksperimen 5	11,0	14,0
6	Eksperimen 6	9,0	10,0
7	Eksperimen 7	13,0	13,5
8	Eksperimen 8	8,5	10,0
9	Eksperimen 9	8,5	9,5
10	Eksperimen 10	9,0	10,0
11	Eksperimen 11	12,5	15,0
12	Eksperimen 12	10,5	10,5
13	Eksperimen 13	9,0	11,0
14	Eksperimen 14	10,0	8,5
15	Eksperimen 15	8,5	10,5
16	Eksperimen 16	10,0	12,0
17	Eksperimen 17	10,0	12,5
18	Eksperimen 18	8,5	11,5
19	Eksperimen 19	7,5	11,0
20	Eksperimen 20	6,5	11,0
21	Eksperimen 21	9,5	10,5
22	Eksperimen 22	6,5	9,0
23	Eksperimen 23	7,0	10,0
24	Eksperimen 24	8,5	10,0
25	Eksperimen 25	9,0	11,0
26	Eksperimen 26	5,0	12,5
27	Eksperimen 27	7,5	12,0
28	Eksperimen 28	14,0	14,5
29	Eksperimen 29	12,0	12,0
30	Eksperimen 30	7,0	12,5

HASIL NILAI *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* KELAS KONTROL

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
		Kelas Kontrol	Kelas Kontrol
1	Kontrol 1	11,5	11,5
2	Kontrol 2	6,5	11,0
3	Kontrol 3	14,0	14,0
4	Kontrol 4	10,0	10,0
5	Kontrol 5	13,0	14,0
6	Kontrol 6	9,5	10,0
7	Kontrol 7	10,0	11,0
8	Kontrol 8	9,5	10,0
9	Kontrol 9	10,0	11,0
10	Kontrol 10	7,5	10,0
11	Kontrol 11	9,5	12,0
12	Kontrol 12	7,5	7,5
13	Kontrol 13	7,5	11,0
14	Kontrol 14	10,0	10,5
15	Kontrol 15	10,0	11,0
16	Kontrol 16	8,5	10,5
17	Kontrol 17	10,0	10,5
18	Kontrol 18	8,0	12,0
19	Kontrol 19	11,0	10,0
20	Kontrol 20	9,0	10,5
21	Kontrol 21	9,5	10,0
22	Kontrol 22	6,5	9,5
23	Kontrol 23	9,5	9,0
24	Kontrol 24	7,5	10,0
25	Kontrol 25	8,5	8,5
26	Kontrol 26	5,0	8,0
27	Kontrol 27	9,5	10,0
28	Kontrol 28	10,0	13,0
29	Kontrol 29	7,0	10,5
30	Kontrol 30	7,0	10,5

LAMPIRAN 2

**HASIL OLAHAN UJI HASIL OLAH
DATA SKOR PRETEST POSTTEST,
UJI NORMALITAS, UJI
HOMOGENITAS, DAN UJI-T**

Uji Homoginitas Data Pre-Test

Descriptives								
Skor Pretest								
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean			
					Lower Bound	Upper Bound	Minimum	Maximum
kontrol	30	9.0833	1.91673	.34995	8.3676	9.7991	5.00	14.00
eksperimen	30	9.1000	2.01888	.36859	8.3461	9.8539	5.00	14.00
Total	60	9.0917	1.95173	.25197	8.5875	9.5959	5.00	14.00

Test of Homogeneity of Variances

Skor Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.029	1	58	.866

ANOVA

Skor Pretest

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.004	1	.004	.001	.974
Within Groups	224.742	58	3.875		
Total	224.746	59			

Uji Homoginitas Post-Test

Test of Homogeneity of Variances

Post Test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.548	1	58	.218

ANOVA

Post Test

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	13.067	1	13.067	3.399	.024
Within Groups	140.367	58	2.420		
Total	153.433	59			

Uji Normalitas Pre-Test

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kontrol	30	9.0833	1.91673	5.00	14.00
Eksperimen	30	9.1000	2.01888	5.00	14.00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kontrol	Eksperimen
N		30	30
Normal Parameters ^a	Mean	9.0833	9.1000
	Std. Deviation	1.91673	2.01888
Most Extreme Differences	Absolute	.183	.153
	Positive	.183	.153
	Negative	-.153	-.083
Kolmogorov-Smirnov Z		1.002	.838
Asymp. Sig. (2-tailed)		.268	.483

a. Test distribution is Normal.

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre_test	.029	1	58	.866
Post_Test	1.548	1	58	.218

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pre_test	Between Groups	.004	1	.004	4.108	.974
	Within Groups	224.742	58	3.875		
	Total	224.746	59			
Post_Test	Between Groups	13.067	1	13.067	5.399	.024
	Within Groups	140.367	58	2.420		
	Total	153.433	59			

Uji Normalitas Post-Test

NParr Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kontrol_Posttest	30	10.5667	1.46059	7.50	14.00
Eksperimen_PostTest	30	11.5000	1.64526	8.50	15.00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kontrol_ Posttest	Eksperimen_ PostTest
N		30	30
Normal Parameters ^a	Mean	10.5667	11.5000
	Std. Deviation	1.46059	1.64523
Most Extreme Differences	Absolute	.183	.113
	Positive	.183	.113
	Negative	-.182	-.381
Kolmogorov-Smirnov Z		1.004	.354
Asymp. Sig. (2-tailed)		.265	.783

a. Test distribution is Normal.

T-Test

[DataSet1] D:\Skripsi_N\analisis baru\Data Homogenitas pre-test.sav

Group Statistics

	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor_Pretest	kontrol	30	9.0833	1.91673	.34995
	eksperimen	30	9.1000	2.01888	.36859

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Skor_Pretest	Equal variances assumed	.029	.866	-.033	58	.974
	Equal variances not assumed			-.033	57.844	.974

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			
		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Skor_Pretest	Equal variances assumed	-.01667	.50826	-1.03405	1.00072
	Equal variances not assumed	-.01667	.50826	-1.03411	1.00078

```

T-TEST GROUPS=Kelompok(1 2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=Skor_postest
/CRITERIA=CI(.9500).

```

T-Test

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor_postest	Kontrol	30	10.5667	1.46059	.26667
	EKsperimen	30	11.5000	1.64526	.30038

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Skor_postest	Equal variances assumed	1.548	.218	-2.324	58	.024
	Equal variances not assumed			-2.324	57.197	.024

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			
		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Skor_postest	Equal variances assumed	-.93333	.40167	-1.73737	-.12930
	Equal variances not assumed	-.93333	.40167	-1.73761	-.12906

LAMPIRAN 3
RPP KELAS EKSPERIMEN DAN
KELAS KONTROL

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas Eksperimen

A. Identitas

1. Satuan Pendidikan : SMK WIYASA Magelang
2. Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
3. Pokok Bahasan : *La famille*
4. Kelas/Semester : XI/2
5. Alokasi Waktu : 2x45 menit

B. Standar Kompetensi

Menulis

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.

C. Kompetensi Dasar

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

D. Indikator

Membuat paragraf deskriptif mengenai kehidupan keluarga dengan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

E. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu membuat paragraf deskriptif mengenai kehidupan keluarga dengan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

F. Materi Pembelajaran

Savoir-Faire: *présenter les membres de famille.*

Les Vocabulaires: *les relations familiales*

<i>Les grands parents</i>	<i>La tante</i>	<i>Le neveu</i>
<i>Le grand père</i>	<i>L'oncle</i>	<i>Le niece</i>
<i>La grande mere</i>	<i>La femme</i>	

<i>Les parents</i>	<i>Le mari</i>
<i>Le père</i>	<i>Le frère</i>
<i>La mere</i>	<i>La soeur</i>
<i>La fille</i>	<i>Le cousin</i>
<i>Le fils</i>	<i>La cousine</i>

Grammaires: *l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeler, avoir, être.*

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendekatan yang digunakan

Menggunakan pendekatan komunikatif. Dalam pendekatan ini terjadi suasana belajar yang aktif, terjadi interaksi antara siswa dan guru. Pendekatan ini didukung oleh dua peran yaitu peran guru sebagai fasilitator dan peran aktif siswa.

2. Metode

Metode yang digunakan metode permainan dengan menggunakan *puzzle games*.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
A.	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	
1.	Membuka Pelajaran - Guru menyapa para siswa, “ <i>Bonjour à Tous! Ça va?</i> ” - Guru melakukan absensi.	Para siswa menjawab, “ <i>Bonjour! Ça va et vous?</i> ”	5 menit
2.	Mengkaitkan materi yang akan diajarkan dengan konteks kehidupan sehari-hari melalui pertanyaan-pertanyaan.	Para siswa menjawab pertanyaan guru.	

B.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	
1.	Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Guru menjelaskan materi <i>la famille</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan guru 	10 menit
2.	Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk membentuk empat kelompok Guru meminta masing-masing kelompok membuat/menyusun <i>puzzle</i> yang disediakan oleh guru dan membuat paragraf deskriptif berdasarkan <i>puzzle</i> yang disusun. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat kelompok sesuai dengan perintah guru Siswa membaca menyusun kalimat deskriptif berdasarkan <i>puzzle</i> yang disusun. 	35 menit
D.	Kegiatan Akhir	Kegiatan Akhir	
1.	Guru memberikan pekerjaan rumah.	Siswa mencatat tugas yang diberikan oleh guru.	5 menit
2.	Guru menjelaskan tentang kegiatan dipertemuan berikutnya.	Para siswa menyimak dan memperhatikan dengan baik.	

3.	Mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan, “ <i>On termine le cours jusqu’à ici. Merci beaucoup de votre attention. Au revoir. Bonne journée.</i> ”	Para siswa menjawab, “ <i>Au revoir, Madame. Bonne journée.</i> ”	
----	---	---	--

I. Alat/Bahan/Sumber belajar

Alat: Leptop, *puzzle*.

Bahan: kertas manila

Sumber belajar: *français facile.com*

J. Bentuk soal: Tertulis (terlampir)

Penilaian (Pensekoran)

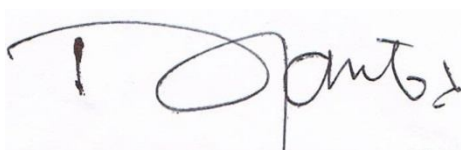
Alat penilaian: pertanyaan secara tertulis

No.	Indikator	Nilai
1.	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	2
2.	Organisasi karangan	2
3.	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4.	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	3
5.	Kesesuaian kosa-kata	3
6.	Penggunaan kata sambung sederhana	1
Jumlah		15

Yogyakarta, 5 juli 2013

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo M.Pd

NIP: 19600202 198803 1 002

Mahasiswa



Nita Wulandari

NIM: 08204241015

EVALUASI

Tema: La Famille

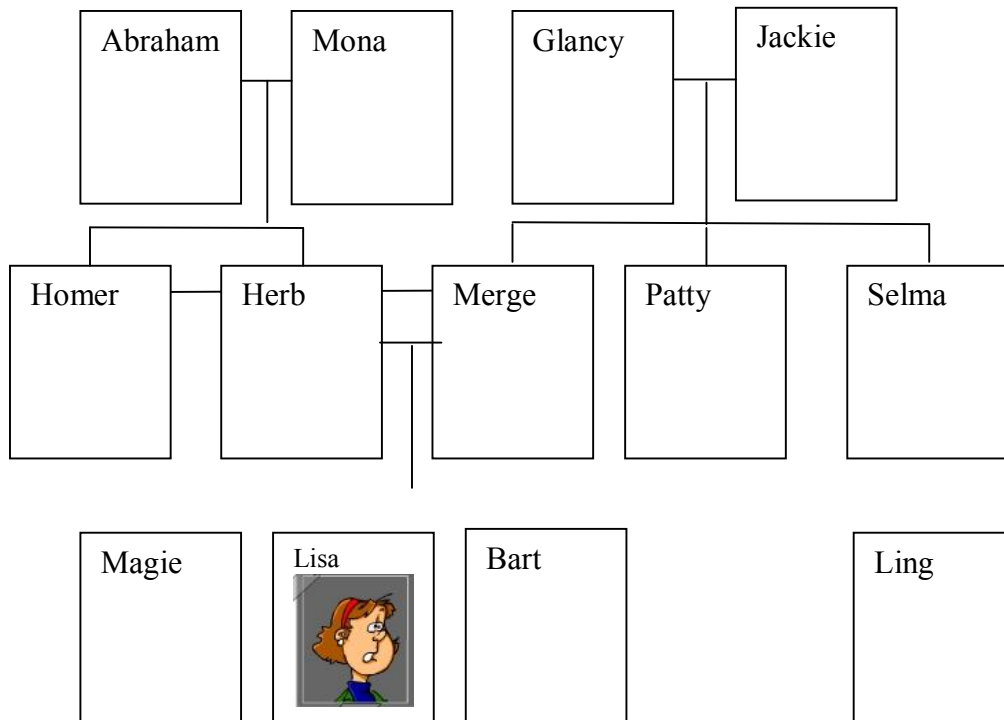
Grammaire : l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeler, avoir, être

Savoir faire : décrire la famille de Lisa.

Puzzle 1

La famille de Lisa!

1. Arrangez l'arbre de famille de Lisa selon la description au dessous !

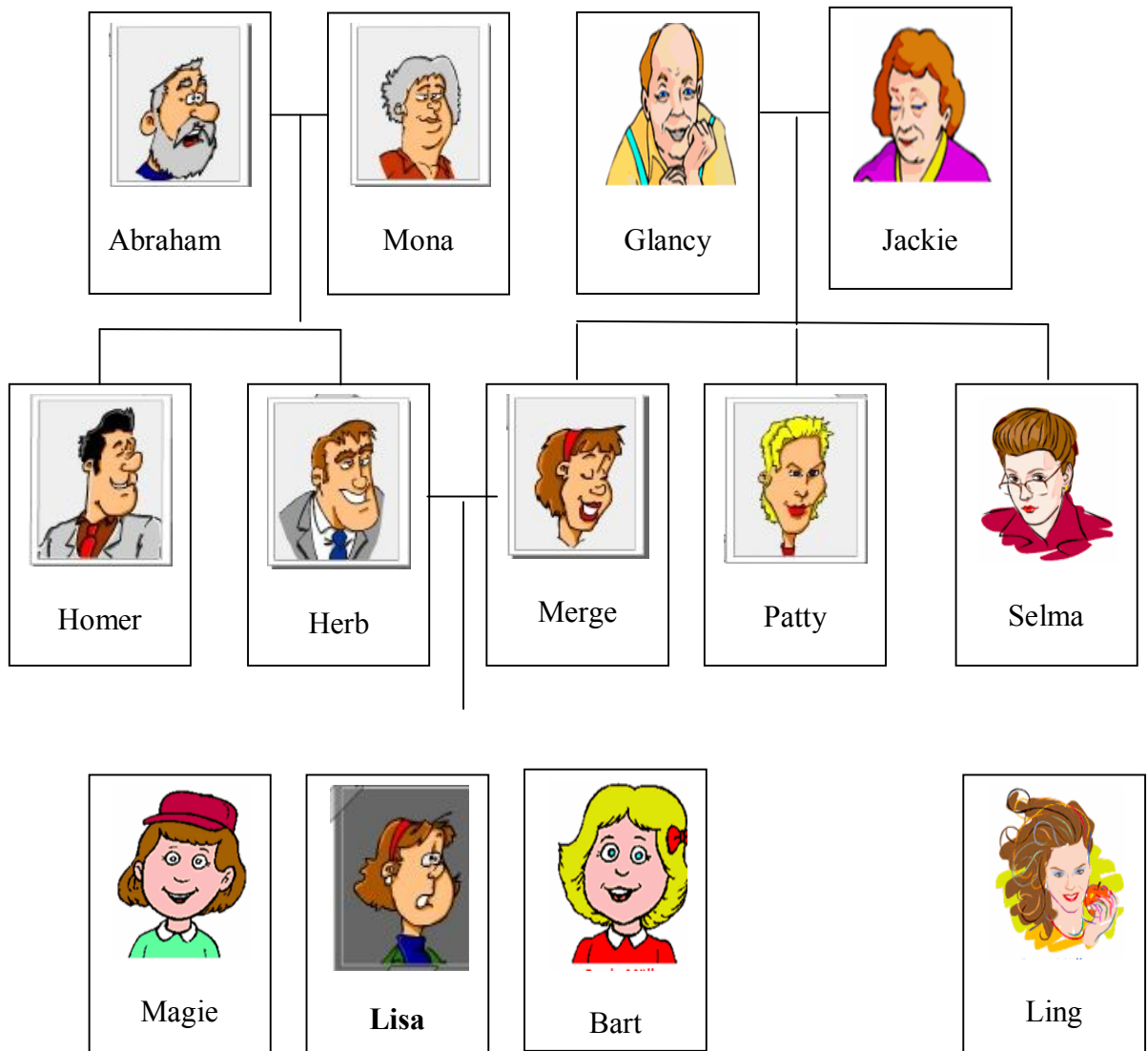


(Sumer: www.françaisfacile.com)

- Mona est la grande mère de Lisa
- Homer est le fils d'Abraham
- Homer et Herb sont les fils d'Abraham et Mona
- Lisa est la soeur de Maggie et Bart
- Merge est la femme de Herbe
- Glancy est le père de Merge
- Merge est la soer de Patty et Selma
- Selma |est la mère de Ling
- Jackie est la grande mère de Ling

2. Racontez la famille de Lisa selon l'arbre de famille que vous avez disposé!
utilisez les verbes « être », « s'appeler » et « avoir » !

Kunci jawaban Puzzle 1



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas Eksperimen

A. Identitas

1. Satuan Pendidikan : SMK WIYASA Magelang
2. Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
3. Pokok Bahasan : *La famille*
4. Kelas/Semester : XI/2
5. Alokasi Waktu : 2x45 menit

B. Standar Kompetensi

Menulis

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.

C. Kompetensi Dasar

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

D. Indikator

Membuat paragraf deskriptif mengenai kehidupan keluarga dengan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

E. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu membuat paragraf deskriptif mengenai kehidupan keluarga dengan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

F. Materi Pembelajaran

Savoir-Faire: *présenter les membres de famille.*

Grammaires: *adjective possessif*

Singulier		Pluriel
Masculin	Feminin	Maskulin & Feminin
Mon	Ma	Mes
Ton	Ta	Tes
Son	Sa	Ses
Notre	Notre	Nos
Votre	Votre	Vos
Leur	Leur	Leurs

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendekatan yang digunakan

Menggunakan pendekatan komunikatif. Dalam pendekatan ini terjadi suasana belajar yang aktif, terjadi interaksi antara siswa dan guru. Pendekatan ini didukung oleh dua peran yaitu peran guru sebagai fasilitator dan peran aktif siswa.

2. Metode

Metode yang digunakan metode permainan dengan menggunakan *puzzle games*.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
A.	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	
1.	Membuka Pelajaran - Guru menyapa para siswa, “ <i>Bonjour à Tous! Ça va?</i> ” - Guru melakukan absensi.	Para siswa menjawab, “ <i>Bonjour! Ça va et vous?</i> ”	5 menit
2.	Mengkaitkan materi sebelumnya melalui pertanyaan-pertanyaan.	Para siswa menjawab pertanyaan guru.	

B.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	
1.	Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Guru menjelaskan materi <i>la famille</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan guru 	10 menit
2.	Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk membentuk menjadi empat kelompok. Guru meminta masing-masing kelompok membuat/menyusun <i>puzzle</i> yang disediakan oleh guru dan membuat paragraf deskriptif berdasarkan <i>puzzle</i> yang disusun. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat kelompok sesuai dengan perintah guru Siswa membaca menyusun kalimat deskriptif berdasarkan <i>puzzle</i> yang disusun. 	35 menit
D.	Kegiatan Akhir	Kegiatan Akhir	
1.	Guru memberikan pekerjaan rumah.	Siswa mencatat tugas yang diberikan oleh guru.	5 menit
2.	Guru menjelaskan tentang kegiatan dipertemuan	Para siswa menyimak dan memperhatikan dengan baik.	

	berikutnya.		
3.	Mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan, “ <i>Ontermine le cours jusqu’à ici. Merci beaucoup de votre attention. Au revoir. Bonne journée.</i> ”	Para siswa menjawab, “ <i>Au revoir, Madame. Bonne journée.</i> ”	

I. Alat/Bahan/Sumber belajar

Alat: Leptop, *puzzle*.

Sumber belajar: *français facile.com*

J. Bentuk soal: Tertulis (Terlampir)

Penilaian (Pensekoran)

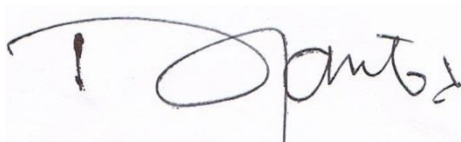
Alat penilaian: pertanyaan secara tertulis

No.	Indikator	Nilai
1.	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	2
2.	Organisasi karangan	2
3.	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4.	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	3
5.	Kesesuaian kosa-kata	3
6.	Penggunaan kata sambung sederhana	1
Jumlah		15

Yogyakarta, 5 Juli 2013

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo M.Pd

NIP: 19600202 198803 1 002

Mahasiswa



Nita Wulandari

NIM: 08204241015

EVALUASI

Tema: La Famille

Grammaire : *les Adjectifs possessifs*

Savoir faire : *décrire notre famille.*

Puzzle 2

1. Arrangez le puzzle ci-dessous!

La Famille

Laissez-moi de vous présenter ma famille. Ma soeur s'appelle Caroline. Elle a 22 ans. Elle habite aux Etats-Unis avec son mari Paul. Donc, Paul est mon beau-frère. Mon frère a 36 ans, il s'appelle Bob, il habite à Paris et sa femme s'appelle Gina et elle Polonaise. Gina est donc ma belle-soeur. Fanny et Sandra, mes filles, adorent leurs grands-parents. Leur grand-mère s'appelle Denise. Elle est donc aussi ma mère. Barry, le fils de mon frère est mon neveu. Il passe toutes ses vacances avec ses cousines Fanny et Sandra. Je suis leur tante.

2. Racontez le membre de votre famille !

Ma Famille

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas
Eksperimen

A. Identitas

1. Satuan Pendidikan : SMK WIYASA Magelang
2. Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
3. Pokok Bahasan : *La famille*
4. Kelas/Semester : XI/2
5. Alokasi Waktu : 2x45 menit

B. Standar Kompetensi

Menulis

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.

C. Kompetensi Dasar

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

D. Indikator

Membuat paragraf deskriptif mengenai kehidupan keluarga dengan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

E. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu membuat paragraf deskriptif mengenai kehidupan keluarga dengan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

F. Materi Pembelajaran

Savoir-Faire: *présenter les membres de famille.*

Grammaires: *adjective Qualificatif*

Masculin	Feminin
Grand	Grande
Petit	Petite

Gros	Grosse
Mince	Mince
Gentil	Gentille
Beau	Belle
Intelligent	Intelligente
Sympathique	Symphatique
Vieux	Vielle

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendekatan yang digunakan

Menggunakan pendekatan komukatif. Dalam pendekatan ini terjadi suasana belajar yang aktif, terjadi interaksi antara siswa dan guru. Pendekatan ini didukung oleh dua peran yaitu peran guru sebagai fasilitator dan peran aktif siswa.

2. Metode

Metode yang digunakan metode permainan dengan menggunakan *puzzle games*.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
A.	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	
1.	Membuka Pelajaran - Guru menyapa para siswa, “ <i>Bonjour à Tous! Ça va?</i> ” - Guru melakukan absensi.	Para siswa menjawab, “ <i>Bonjour! Ça va et vous?</i> ”	5 menit
2.	Mengkaitkan materi yang akan diajarkan dengan konteks kehidupan sehari-hari melalui pertanyaan-pertanyaan.	Para siswa menjawab pertanyaan guru.	

B.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	
1.	Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Guru menjelaskan materi <i>la famille</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan guru 	10 menit
2.	Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk membentuk menjadi empat kelompok. Guru meminta masing-masing kelompok membuat/menyusun <i>puzzle</i> yang disediakan oleh guru dan membuat paragraf deskriptif berdasarkan <i>puzzle</i> yang disusun. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat kelompok sesuai dengan perintah guru Siswa membaca menyusun kalimat deskriptif berdasarkan <i>puzzle</i> yang disusun. 	35 menit
D.	Kegiatan Akhir	Kegiatan Akhir	
1.	Guru memberikan pekerjaan rumah.	Siswa mencatat tugas yang diberikan oleh guru.	5 menit
2.	Guru menjelaskan tentang kegiatan dipertemuan	Para siswa menyimak dan memperhatikan dengan baik.	

	berikutnya.		
3.	Mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan, “ <i>On termine le cours jusqu’à ici. Merci beaucoup de votre attention. Au revoir. Bonne journée.</i> ”	Para siswa menjawab, “ <i>Au revoir, Madame. Bonne journée.</i> ”	

I. Alat/Bahan/Sumber belajar

Alat: Leptop, *puzzle*.

Sumber belajar: *français facile.com*

J. Bentuk soal : Tertulis (Terlampir)

Penilaian (Pensekoran)

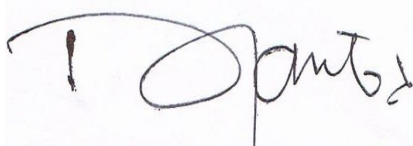
Alat penilaian: pertanyaan secara tertulis

No.	Indikator	Nilai
1.	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	2
2.	Organisasi karangan	2
3.	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4.	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	3
5.	Kesesuaian kosa-kata	3
6.	Penggunaan kata sambung sederhana	1
Jumlah		15

Yogyakarta, 5 Juli 2013

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo M.Pd

NIP: 19600202 198803 1 002

Mahasiswa



Nita Wulandari

NIM: 08204241015

EVALUASI

Tema: La Famille

Grammaire : les *Adjectifs possessifs* et les *adjectifs qualificatifs*

Savoir faire : *décrire la famille de Julien.*

Puzzle 3

1. Arrangez le puzzle ci-dessous!

La famille de Julien

Bonjour je m'appelle Julien. J'ai 15 ans, donc je suis jeune. Je suis mince et grande. Mon père s'appelle Jacob, et ma mère s'appelle Alice. Ma mère est grosse et assez belle. Ils ont 3 enfants, deux filles et un fils. Leurs Filles c'est moi et ma Soeur. Ma soeur s'appelle Florence, elle est belle comme ma mère, mais elle est mince comme moi. Mon frère s'appelle Leonard, il a 20 ans, il est grand, et beau, il porte des lunettes. Il est un peu timide mais assez sympathique, gentil et intelligent comme mon père. Nous vivons avec mes grands parents, mon grand père est petit, et vieux et ma grande mère petite et vieille, elle porte des lunettes comme mon frère.

C'est....



C'est



C'est ma soeur
Elle s'appelle....
Elle est belle et
mince



C'est



C'est

C'est....
il s'appelle....
il est.....



C'est



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas Kontrol

A. Identitas

1. Satuan Pendidikan : SMK WIYASA Magelang
2. Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
3. Pokok Bahasan : *La famille*
4. Kelas/Semester : XI/1
5. Alokasi Waktu : 2x45 menit

B. Standar Kompetensi

Menulis

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.

C. Kompetensi Dasar

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

D. Indikator

Membuat paragraf deskriptif mengenai kehidupan keluarga dengan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

E. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu membuat paragraf deskriptif mengenai kehidupan keluarga dengan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

F. Materi Pembelajaran

Savoir-Faire: *présenter les membres de famille.*

Les Vocabulaires: *les relations familiales*

<i>Les grands parents</i>	<i>La tante</i>	<i>Le neveu</i>
<i>Le grand père</i>	<i>L'oncle</i>	<i>Le niece</i>
<i>La grandemère</i>	<i>La femme</i>	

<i>Les parents</i>	<i>Le mari</i>
<i>Le père</i>	<i>Le frère</i>
<i>La mere</i>	<i>La soeur</i>
<i>La fille</i>	<i>Le cousin</i>
<i>Le fils</i>	<i>La cousine</i>

Grammaires: *l'article défini : le, la, les.*

Verbe : S'appeler, avoir, être.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendekatan yang digunakan

Menggunakan pendekatan konvensional siswa dan guru. Peran guru lebih dominan daripada siswa.

2. Metode

Metode yang digunakan metode ceramah, guru menerangkan materi, kemudian menyuruh siswa untuk mengerjakan soal.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
A.	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	
1.	Membuka Pelajaran - Guru menyapa para siswa, " <i>Bonjour à Tous! Ça va?</i> " - Guru melakukan absensi.	Para siswa menjawab, " <i>Bonjour! Ça va et vous?</i> "	5 menit
2.	Mengkaitkan materi yang akan diajarkan dengan konteks kehidupan sehari-hari melalui pertanyaan-pertanyaan.	Para siswa menjawab pertanyaan guru.	

B.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	
1.	Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Guru menjelaskan materi <i>la famille</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan guru 	10 menit
2.	Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk menceritakan tentang anggota keluarga secara tertulis. Guru meminta siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendeskripsikan tentang keluarga mereka secara tertulis. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka kepada guru. 	35 menit
D.	Kegiatan Akhir	Kegiatan Akhir	
1.	Guru memberikan pekerjaan rumah.	Siswa mencatat tugas yang diberikan oleh guru.	5 menit
2.	Guru menjelaskan tentang kegiatan dipertemuan berikutnya.	Para siswa menyimak dan memperhatikan dengan baik.	
3.	Mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan, “ <i>On termine le cours jusqu’à ici. Merci</i> ”	Para siswa menjawab, “ <i>Au revoir, Madame. Bonne journée.</i> ”	

	<i>beaucoup de votre attention. Au revoir. Bonne journée.”</i>	
--	--	--

I. Alat/Bahan/Sumber belajar

Alat: Leptop.

Sumber belajar: *français facile.com*

- J.** Bentuk soal: Racontez la famille de Lisa selon l’arbre de famille que vous avez disposé! utilisez les verbes « être », « s’appeller » et « avoir » !

Penilaian (Pensekoran)

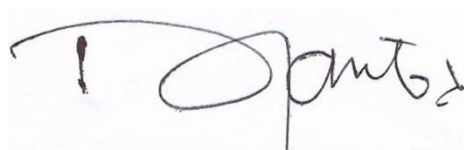
Alat penilaian: pertanyaan secara tertulis

No.	Indikator	Nilai
1.	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	2
2.	Organisasi karangan	2
3.	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4.	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	3
5.	Kesesuaian kosa-kata	3
6.	Penggunaan kata sambung sederhana	1
Jumlah		15

Yogyakarta, 5 Juli 2013

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo M.Pd

NIP: 19600202 198803 1 002

Mahasiswa



Nita Wulandari

NIM: 08204241015

EVALUASI

Tema: La Famille

Grammaire : *l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeler, avoir, être*

Savoir faire : *décrire la famille de Lisa.*

La famille de Lisa!

- Mona est la grande mère de Lisa
 - Homer est le fils d'Abraham
 - Homer et Herb sont les fils d'Abraham et Mona
 - Lisa est la soeur de Maggie et Bart
 - Merge est la femme de Herbe
 - Glancy est le père de Merge
 - Merge est la soeur de Patty et Selma
 - Selma est la mère de Ling
 - Jackie est la grande mère de Ling
- (Sumer: www.françaisfacile.com)

1. Racontez la famille de Lisa selon l'arbre de famille que vous avez disposé!
utilisez les verbes « **être** », « **s'appeler** » et « **avoir** » !

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas Kontrol

A. Identitas

1. Satuan Pendidikan : SMK WIYASA Magelang
2. Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
3. Pokok Bahasan : *La famille*
4. Kelas/Semester : XI/1
5. Alokasi Waktu : 2x45 menit

B. Standar Kompetensi

Menulis

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.

C. Kompetensi Dasar

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

D. Indikator

Membuat paragraf deskriptif mengenai kehidupan keluarga dengan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

E. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu membuat paragraf deskriptif mengenai kehidupan keluarga dengan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

F. Materi Pembelajaran

Savoir-Faire: *présenter les membres de famille.*

Grammaires: *adjective possessif*

Singulier		Pluriel
Masculin	Feminin	Maskulin&Feminin
Mon	Ma	Mes

Ton	Ta	Tes
Son	Sa	Ses
Notre	Notre	Nos
Votre	Votre	Vos
Leur	Leur	Leurs

La Famille

Laissez-moi de vous présenter ma famille. Ma soeur s'appelle Caroline. Elle a 22 ans. Elle habite aux Etats-Unis avec son mari Paul. Donc, Paul est mon beau-frère. Mon frère a 36 ans, il s'appelle Bob, il habite à Paris et sa femme s'appelle Gina et elle Polonaise. Gina est donc ma belle-soeur. Fanny et Sandra, mes filles, adorent leurs grands-parents. Leur grand-mère s'appelle Denise. Elle est donc aussi ma mère. Barry, le fils de mon frère est mon neveu. Il passe toutes ses vacances avec ses cousines Fanny et Sandra. Je suis leur tante.

(Sumber: www.françaisfacile.com)

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendekatan yang digunakan

Menggunakan pendekatan konvensional siswa dan guru. Peran guru lebih menonjol daripada siswa.

2. Metode

Metode yang digunakan metode ceramah, guru menerangkan materi dan kemudian menyuruh siswa untuk mengerjakan soal.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
A.	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	
1.	Membuka Pelajaran - Guru menyapa para siswa, “ <i>Bonjour à Tous! Ça va?</i> ” - Guru melakukan	Para siswa menjawab, “ <i>Bonjour! Ça va et vous?</i> ”	5 menit

	absensi		
2.	Mengkaitkan materi yang akan diajarkan dengan konteks kehidupan sehari-hari melalui pertanyaan-pertanyaan.	Para siswa menjawab pertanyaan guru.	
B.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	
1.	Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Guru menjelaskan materi <i>la famille</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan guru 	10 menit
2.	Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk menceritakan tentang anggota keluarga secara tertulis. Guru meminta siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendeskripsikan tentang keluarga mereka secara tertulis. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka kepada guru. 	35 menit
D.	Kegiatan Akhir	Kegiatan Akhir	
1.	Guru memberikan pekerjaan rumah.	Siswa mencatat tugas yang diberikan oleh guru.	5 menit
2.	Guru menjelaskan tentang	Para siswa menyimak dan	

	kegiatan dipertemuan berikutnya.	memperhatikan dengan baik.	
3.	Mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan, “ <i>On termine le cours jusqu’à ici. Merci beaucoup de votre attention. Au revoir. Bonne journée.</i> ”	Para siswa menjawab, “ <i>Au revoir, Madame. Bonne journée.</i> ”	

I. Alat/Bahan/Sumber belajar

Alat: Leptop.

Sumber belajar: *français facile.com*

J. Bentuk soal : Racontez le membre de votre famille !

Penilaian (Pensekoran)

Alat penilaian: pertanyaan secara tertulis

No.	Indikator	Nilai
1.	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	2
2.	Organisasi karangan	2
3.	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4.	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	3
5.	Kesesuaian kosa-kata	3
6.	Penggunaan kata sambung sederhana	1
Jumlah		15

Yogyakarta, 5 Juli 2013

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo M.Pd

NIP: 19600202 198803 1 002

Mahasiswa



Nita Wulandari

NIM: 08204241015

EVALUASI

Tema: La Famille

Grammaire : *les Adjectifs possessifs*

Savoir faire : *décrire notre famille.*

1. Racontez le membre de votre famille !

Ma Famille

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas Kontrol

A. Identitas

1. Satuan Pendidikan : SMK WIYASA Magelang
2. Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
3. Pokok Bahasan : *La famille*
4. Kelas/Semester : XI/1
5. Alokasi Waktu : 2x45 menit

B. Standar Kompetensi

Menulis

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.

C. Kompetensi Dasar

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

D. Indikator

Membuat paragraf deskriptif mengenai kehidupan keluarga dengan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

E. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu membuat paragraf deskriptif mengenai kehidupan keluarga dengan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

F. Materi Pembelajaran

Savoir-Faire: *présenter les membres de famille.*

Grammaires: *adjective Qualificatif*

Masculin	Feminin
Grand	Grande
Petit	Petite

Gros	Grosse
Mince	Mince
Gentil	Gentille
Beau	Belle
Intelligent	Intelligente
Sympathique	Symphatique

Bonjour je m'appelle Julien. J'ai 15 ans, donc je suis jeune. Je suis mince et grande. Mon père s'appelle Jacob, et ma mère s'appelle Alice. Ma mère est grosse et assez belle. Ils ont 3 enfants, deux filles et un fils. Leurs Filles c'est moi et ma Soeur. Ma soeur s'appelle Florence, elle est belle comme ma mère, mais elle est mince comme moi. Mon frère s'appelle Leonard. Il a 20 ans, il est grand, et beau, il porte des lunettes. Il est un peu timide mais assez sympathique, gentil et intelligent comme mon père. Nous vivons avec mes grands parents, mon grand père est petit, et vieux et ma grande mère petite et vieille, elle porte des lunettes comme mon frère.

(Sumber: www.françaisfacile.com)

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendekatan yang digunakan

Menggunakan pendekatan konvensional siswa dan guru. Peran guru lebih menonjol daripada siswa.

2. Metode

Metode yang digunakan metode ceramah, guru menerangkan materi dan kemudian menyuruh siswa untuk mengerjakan soal.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
A.	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	
1.	Membuka Pelajaran - Guru menyapa para siswa, " <i>Bonjour à Tous! Ça va?</i> "	Para siswa menjawab, " <i>Bonjour! Ça va et vous?</i> "	5 menit

	- Guru melakukan absensi		
2.	Mengkaitkan materi yang akan diajarkan dengan konteks kehidupan sehari-hari melalui pertanyaan-pertanyaan.	Para siswa menjawab pertanyaan guru.	
B.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	
1.	Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Guru menjelaskan materi <i>la famille</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan guru 	10 menit
2.	Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk menceritakan tentang anggota keluarga secara tertulis. Guru meminta siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendeskripsikan tentang keluarga mereka secara tertulis. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka kepada guru. 	35 menit
D.	Kegiatan Akhir	Kegiatan Akhir	
1.	Guru memberikan pekerjaan rumah.	Siswa mencatat tugas yang diberikan oleh guru.	5 menit

2.	Guru menjelaskan tentang kegiatan dipertemuan berikutnya.	Para siswa menyimak dan memperhatikan dengan baik.	
3.	Mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan, “ <i>On termine le cours jusqu’à ici. Merci beaucoup de votre attention. Au revoir. Bonne journée.</i> ”	Para siswa menjawab, “ <i>Au revoir, Madame. Bonne journée.</i> ”	

I. Alat/Bahan/Sumber belajar

Alat: Leptop.

Sumber belajar: *français facile.com*

J. Bentuk soal: (Terlampir)

Penilaian (Pensekoran)

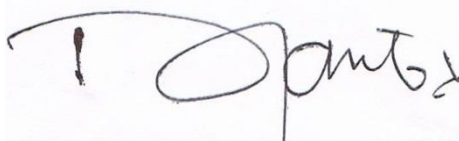
Alat penilaian: pertanyaan secara tertulis

No.	Indikator	Nilai
1.	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	2
2.	Organisasi karangan	2
3.	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4.	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	3
5.	Kesesuaian kosa-kata	3
6.	Penggunaan kata sambung sederhana	1
Jumlah		15

Yogyakarta, 5 Juli 2013

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo M.Pd

NIP: 19600202 198803 1 002

Mahasiswa



Nita Wulandari

NIM: 08204241015

EVALUASI

Tema: La Famille

Grammaire : *les Adjectifs possessifs et les adjectifs qualificatifs*

Savoir faire : *décrire la famille de Julien.*

La famille de Julien

Bonjour je m'appelle Julien. J'ai 15 ans, donc je suis jeune. Je suis mince et grande. Mon père s'appelle Jacob, et ma mère s'appelle Alice. Ma mère est grosse et assez belle. Ils ont 3 enfants, deux filles et un fils. Leurs Filles c'est moi et ma Soeur. Ma soeur s'appelle Florence, elle est belle comme ma mère, mais elle est mince comme moi. Mon frère s'appelle Leonard .il a 20 ans, il est grand, et beau, il porte des lunettes. Il est un peu timide mais assez sympathique, gentil et intelligent comme mon père. Nous vivons avec mes grands parents, mon grand père est petit, et vieux et ma grande mère petite et vielle, elle porte des lunettes comme mon frère.

(Sumber: www.françaisfacile.com)

C'est....



C'est

C'est ma soeur
Elle s'appelle....
Elle est belle et
mince



C'est

C'est....
il s'appelle....
il est.....



C'est

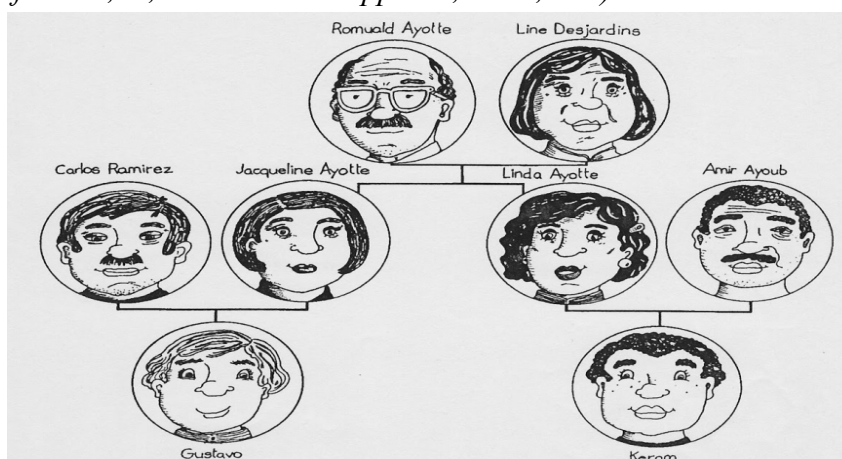
C'est



LAMPIRAN 4
**INSTRUMEN PRE-TEST DAN POST-
TEST**

INSTRUMEN PRE-TEST

- 1 Racontez la famille de M. Ramuald Ayotte ci-dessous ! utilisez *l'article défini* : le, la, les. *Verbe* : S'appeller, avoir, être)!



No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	
2	Organisasi karangan	
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	
5	Kesesuaian kosa-kata	
6	Penggunaan kata sambung sederhana	

INSTRUMEN POST-TEST

- 1 Racontez votre famille! utilisez *l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeler, avoir, être* !

No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	
2	Organisasi karangan	
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	
5	Kesesuaian kosa-kata	
6	Penggunaan kata sambung sederhana	

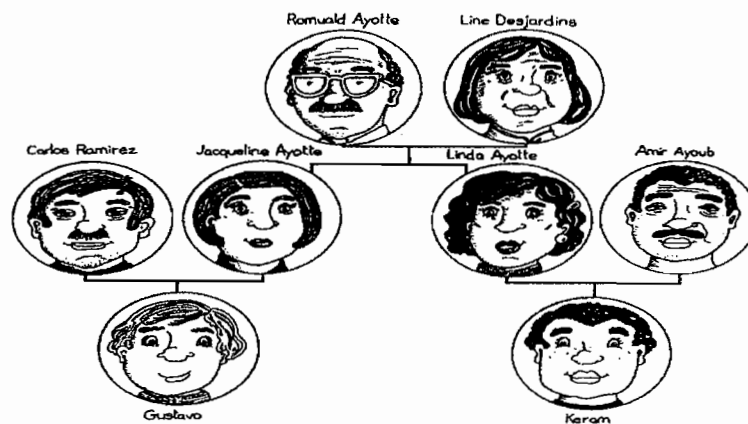
LAMPIRAN 5
CONTOH PEKERJAAN SISWA
KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS
KONTROL (PRE-TEST DAN POST-
TEST)

Nama : Dena Adelia.

Kelas : XI APM 3.

INSTRUMEN PRE-TEST

- 1 Racontez la famille de M. Ramuald Ayotte ci-dessous ! utilisez l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeller, avoir, être)!



Ramuald Ayotte senior avec line Desjardins après avoir
enfants deux ce qu'on appelle Jacqueline Ayotte et Linda
Ayotte. Instant après suffisant age elles senior. et
Jacqueline Ayotte mariée avec Carlos Ramirez et avoir
enfant ce qu'on appelle Gustavo. Tandis que Linda
Ayotte mariée avec Amir Ayoub et avoir enfant
ce qu'on appelle Karam.

No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	1
2	Organisasi karangan	2
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	2
5	Kesesuaian kosa-kata	1
6	Penggunaan kata sambung sederhana	0,5

10,5

* Belajar yang lebih giat lagi ya....

Nama : Dena Adelia
Kelas : XI APH 3.

INSTRUMEN POST-TEST

- 1 Racontez votre famille! utilisez l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeler, avoir, être) !

Bonjour

Je m'appelle Ana

Bagus ^{est} être mon grand père

Lisa ^{est} être ma grand mère

Bagus et Lisa ^{se} se grand-parents

La mère j'appelle Ratna

et le père j'appelle Andi

La mère ^{avoir} avoir belle .

No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	1
2	Organisasi karangan	2
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	2,5
5	Kesesuaian kosa-kata	1
6	Penggunaan kata sambung sederhana	0,5

11

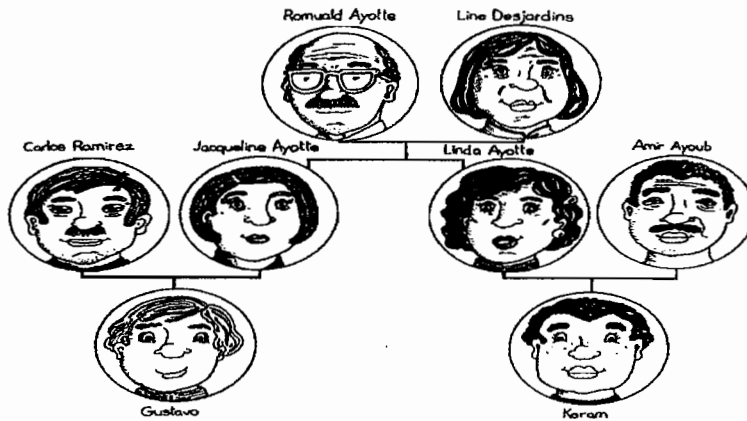
Adam Arif B

1

XI APH 3

INSTRUMEN PRE-TEST

- 1 Racontez la famille de M. Ramuald Ayotte ci-dessous ! utilisez l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeler, avoir, être)!



Ramuald Ayotte avoir la femme Line Desjardins. Ramuald Ayotte et Line Desjardins avoir deux la filles s'appellent Jacqueline et Linda Ayotte. Jacqueline avoir le mari s'appelle Carlos Ramirez, et Linda Ayotte avoir le mari s'appelle Amir Ayoub. Carlos Ramirez et Jacqueline Ayotte avoir un le fil s'appelle Gustavo. Linda Ayotte et Amir Ayoub avoir un le fil s'appelle Karam. Gustavo avoir la tante et l'oncle s'appellent Linda Ayotte et Amir Ayoub. Karam avoir la tante s'appelle Jacqueline Ayotte et l'oncle s'appelle Carlos Ramirez. Ramuald Ayotte être le grand-père Gustavo et Karam. Line Desjardins être la grand-mère Gustavo et Karam.

No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	1,5
2	Organisasi karangan	2
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	2
5	Kesesuaian kosa-kata	1
6	Penggunaan kata sambung sederhana	1

11,5

Adam Anif B.

1
XI APH 3

INSTRUMEN POST-TEST

- 1 Racontez votre famille! utilisez l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeler, avoir, être) !

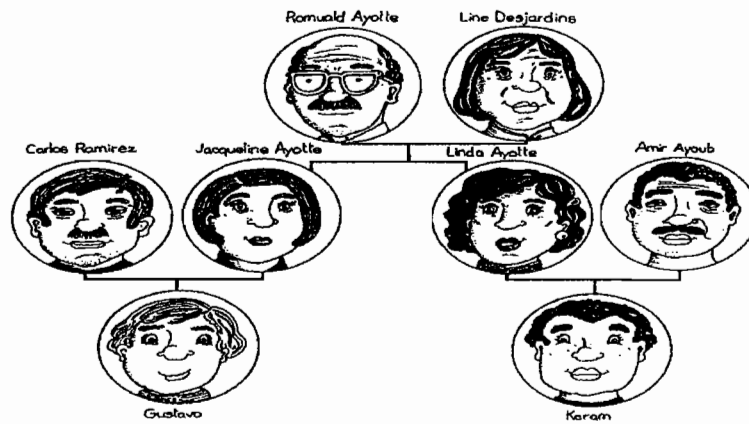
Presente la famille le Raffi. Raffi ^{est} le fils de Rangga et Ramon. Mona et Rmiao sont ^{se} parent. J'ai un frère, ^{elles} s'appelle Dodi. Dita ^{avoir} la tante s'appelle. Dita ^a ^{avoir} la ^{femme} ^{est} l'uncle.

No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	1.5
2	Organisasi karangan	2
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	2
5	Kesesuaian kosa-kata	1
6	Penggunaan kata sambung sederhana	1

11.5

INSTRUMEN PRE-TEST

- 1 Racontez la famille de M. Ramuald Ayotte ci-dessous ! utilisez l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeler, avoir, être)!



Ramuald Ayotte avoir la femme Line Desjardins ils ont filles.
 Ramuald Ayotte et Line Desjardins avoir deux filles
s'appeler Jacqueline Ayotte et Linda Ayotte. Jacqueline avoir
 Le mari s'appeler Carlos Ramirez et avoir le fils s'appeler
 Gustavo après Linda Ayotte avoir le mari s'appeler Amir Ayoub
 Et avoir le fils Karam.

No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	1
2	Organisasi karangan	1
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	3
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	2
5	Kesesuaian kosa-kata	1
6	Penggunaan kata sambung sederhana	0.5

8.5

lebih giat belajar lagi ya...

INSTRUMEN POST-TEST

- 1 Racontez votre famille! utilisez l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeler, avoir, être) !

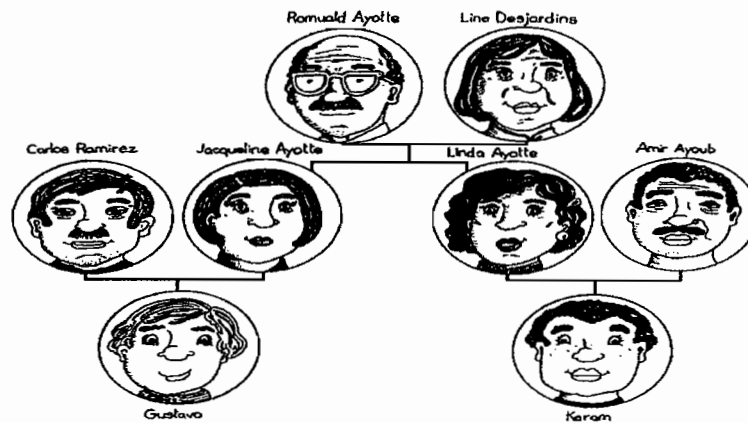
Bonjour je m'appelle Agustin. J'ai 17 ans, donc je suis jeune. Je suis grosse et grande.
Le père s'appelle Suharsono et la mère s'appelle Sumarni. La mère ~~est~~ ^{avoir} grosse.
Le père ~~est~~ ^{être} grand, et beau.
Suharsono et Sumarni sont ses parents.

No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	1
2	Organisasi karangan	2
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	2
5	Kesesuaian kosa-kata	1
6	Penggunaan kata sambung sederhana	0.5

10.5

INSTRUMEN PRE-TEST

- 1 Racontez la famille de M. Ramuald Ayotte ci-dessous ! utilisez l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeller, avoir, être)!



Ramuald Ayotte ^a avoir la femme ^{se marie} m'appelle Line Desjardins.
 Ramuald Ayotte et Line Desjardins ~~de mariage~~ avoir deux
 la-fille m'appelle Jacqueline Ayotte et Linda Ayotte. Jacqueline
 Ayotte avoir le mari m'appelle Carlos Ramirez. et avoir le fils
m'appelle Gustavo. ~~Tout~~ ^a que Linda Ayotte avoir le mari
 Amir Ayoub et avoir le fils m'appelle Karam. ⁵

No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	1,5
2	Organisasi karangan	2
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	2
5	Kesesuaian kosa-kata	2
6	Penggunaan kata sambung sederhana	1

12.5

DESY MELKA MANDARI

H.

21 APRIL

INSTRUMEN POST-TEST

- 1 Racontez votre famille! utilisez l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeler, avoir, être) !

Bonjour, je m'appelle Zaskia. j'ai 17 ans. Je suis mince et belle. Je vous présente la famille de Gustaf. Gustaf est le fils de Carlos et Jaque. Alors Carlos et Jaque sont ses parents. il a un cousin s'appelle Mandala. Mandala est le fils de la tante Linda et son l'oncle Garman. Garman se marie avec Linda

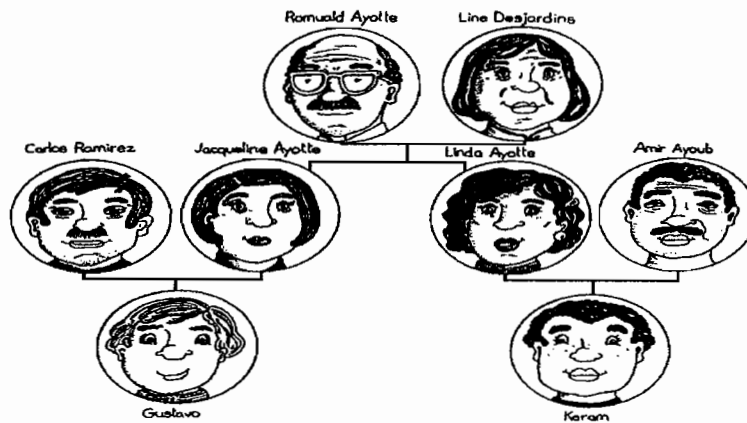
No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	2
2	Organisasi karangan	2
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	3
5	Kesesuaian kosa-kata	3
6	Penggunaan kata sambung sederhana	1

15

* Pertahankan prestasimu ya dek Desy ^.^

INSTRUMEN PRE-TEST

- 1 Racontez la famille de M. Ramuald Ayotte ci-dessous ! utilisez l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeller, avoir, être)!



Ramuald ayotte se marier avec line Desjardins, ils ont
deux filles s'appeler Jacqueline ayotte et Linda Ayotte.
Jac. queline avoir le mari s'appeler Carlos Ramirez et
avoir le fils s'appeler Gustavo apres Linda ayotte
avoir le mari s'appeler Amir ayoub et avoir le
fils Keram

No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	1,5
2	Organisasi karangan	2
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	1,5
5	Kesesuaian kosa-kata	1,5
6	Penggunaan kata sambung sederhana	1

10,5

* Jangan lupa belajar...

INSTRUMEN POST-TEST

- 1 Racontez votre famille! utilisez l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeler, avoir, être) !

Bagus ^{est} être le père Rina être la mère
 J'ai un frère. ils s'appellent dany. il est
 grand et beau.
 Bagus et Rina être les parents Dany et moi.
 Shena être la tante Dany l'oncle s'appelle
 Steven, il avoir ~~de~~ 40 ans.
 a

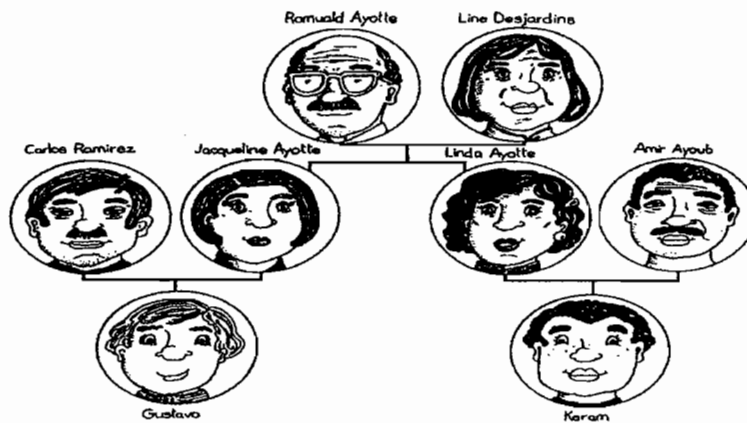
No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	1,5
2	Organisasi karangan	2
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	2,5
5	Kesesuaian kosa-kata	2
6	Penggunaan kata sambung sederhana	1

13

pasan Dewi Imanda F.
20
XI APH 2

INSTRUMEN PRE-TEST

- 1 Racontez la famille de M. Ramuald Ayotte ci-dessous ! utilisez l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeller, avoir, être)!



M. Ramuald Ayotte se marie avec Mme. Line Desjardins.
Ils ont deux filles. Jacqueline Ayotte et Linda Ayotte.
Jacqueline Ayotte marie avec Carlos Ramirez et ont
un fils s'appelle Gustavo. Linda Ayotte se marie avec
Amir Ayoub. Ils ont un fils, s'appelle Karam.

No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	2
2	Organisasi karangan	2
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	2,5
5	Kesesuaian kosa-kata	2,5
6	Penggunaan kata sambung sederhana	1

14

* Tingkatkan prestasimu, terus belajar...

Paska, Devi Imanda K.

.28

XI AP01

INSTRUMEN POST-TEST

- 1 Racontez votre famille! utilisez l'article défini : le, la, les. Verbe : S'appeler, avoir, être) !

Bonjour, je m'appelle Maria. J'ai 15 ans. Le père s'appelle Bagus. et la mère s'appelle Dini. Bagus se marie avec Dini. ils ont deux filles, ~~je~~^{moi} et Sinta. Ma sœur s'appelle Sinta, elle est belle et mignonne

No	Aspek penilaian	Skor
1	Ketaatan terhadap perintah yang diberikan	2
2	Organisasi karangan	2
3	Ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide	4
4	Penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat	3
5	Kesesuaian kosa-kata	2,5
6	Penggunaan kata sambung sederhana	1

14,5

LAMPIRAN 6

DAFTAR HADIR SISWA

DAFTAR HADIR KELAS XI APH 1 (KELAS EKSPERIMEN) SMK WIYASA
MAGELANG

MATA PELAJARAN BAHASA PRANCIS

No	Nama	pertemuan	1	2	3	4	5
		tanggal	3/8	10/8	24/8	7/9	14/9
1	Agung Setiawan		√	C	√	√	√
2	Agus Suryanto		√	√	√	√	√
3	Alfonsus Albi Wahyu P		√	√	√	√	√
4	Angela Deninda Meiliana K		√	√	C	C	√
5	Arminda Dian Astuti		√	√	√	√	√
6	Arsinta Minhartati		√	I	√	√	√
7	Ayu Mukti Nilam Cahyani		√	√	√	√	√
8	Catharina Asih Pratiwi		√	√	√	C	√
9	Catur Agus Setiawan		√	√	√	√	√
10	Chanifah		√	√	√	√	√
11	Desy Meika Wandari		√	√	√	√	√
12	Dewi Latifah		√	√	√	√	√
13	Dewi Rengganingsuci		√	√	√	√	√
14	Dewi Susilowati		√	√	√	√	√
15	Didik Setiawan		√	√	A	C	√
16	Eky Fitri Widiyanto		√	√	√	√	√
17	Fitri Nur Yulianingsih		√	C	√	√	√
18	Irvan Himawan		√	√	√	√	√
19	Juniarti Rahayuningsih		√	√	√	√	√
20	Mesah Tri Novianto		√	√	√	√	√
21	Mohammad Syahrul Febriansyah		√	√	√	√	√
22	Muhamad Azis Sungkono		√	√	√	√	√
23	Nefo Ernando		√	A	√	√	√
24	Novia Putri Ardiani		√	√	√	√	√
25	Nurul Desfifalah		√	√	√	√	√
26	Nurul Utha Viana		√	√	√	√	√
27	Oky Kurniawan Pratama		√	√	S	S	√
28	Paska Dewi Imanola Kassandra		√	√	√	√	√
29	Putri Sekar Pertiwi		√	√	√	√	√
30	Ratnawati		√	√	C	C	√

Keterangan:

√ : hadir

S : sakit

I : izin

A : tanpa keterangan

C : casual

DAFTAR HADIR KELAS XI APH 3 (KELAS KONTROL) SMK WIYASA MAGELANG

MATA PELAJARAN BAHASA PRANCIS

No	Nama	Pertemuan	1	2	3	4	5
		Tanggal	30/7	6/8	20/8	27/8	10/9
1	Adam Arif Bagaskara		√	√	√	√	√
2	Akbar Aji Kuroma		√	√	√	√	√
3	Akbar Priya Harjuna		√	√	√	√	√
4	Andi Sulistianto		√	√	A	√	√
5	Andri Setiyanto		√	√	√	√	√
6	Angga Saputra Dwi P		√	√	√	C	√
7	Anggia Novitasari		√	S	√	√	√
8	Arinta Mahardika		√	√	√	√	√
9	Dena Adelia		√	√	√	√	√
10	Deny Setyo Raharjo		√	√	√	√	√
11	Destyo Yoga Novianto		√	√	A	√	√
12	Dewi Nurul Fatimah		√	√	√	√	√
13	Diana Kristianti		√	√	√	√	√
14	Farezagustia Richaldy F.R		√	√	√	√	√
15	GITA Cumala Ramadhani		√	√	√	√	√
16	Hasmarani retno Bidari		√	√	√	√	√
17	Herlina Agustin		√	√	√	√	√
18	Jessika Liana Wati		√	√	√	√	√
19	Natania Lalita W		√	√	√	√	√
20	Nindi Novitasari		√	√	√	√	√
21	Nur Mala Yuliani		√	√	√	√	√
22	Nurul Suntani		√	√	C	√	√
23	Prasetyo Yudi Suryanto		√	C	√	√	√
24	Reza Aditya		√	√	√	√	√
25	Rio Wibowo Nursetiaji		√	√	√	√	√
26	Roni Setiawan		√	√	√	√	√
27	Satya Pawestri		√	√	√	√	√
28	Shinta Herliana		√	√	√	√	√
29	Sigit Setiawan		√	√	√	√	√
30	Tesalonika Chistianti Putri		√	√	√	√	√

Keterangan:

√ : hadir

S : sakit

I : izin

A : tanpa keterangan

C : casual

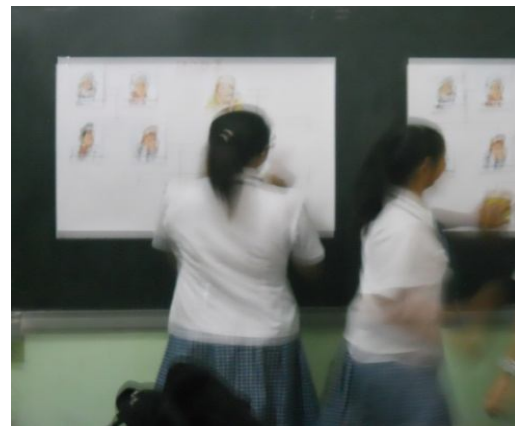
LAMPIRAN 7

FOTO-FOTO KEGIATAN

Foto-foto saat Proses Belajar Mengajar di Dalam Kelas Kontrol



Foto-foto saat Proses Belajar Mengajar di Dalam Kelas Eksperimen





LAMPIRAN 8

SURAT-SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0680a/UN.34.12/DT/VII/2013
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

22 Juli 2013

Kepada Yth.
Kepala SMK Wiyasa Magelang

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABs), dengan judul :

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE GAMES DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PARAGRAF DESKRIPTIF BAHASA PRANCIS SISWA PROGRAM AKOMODASI PERHOTELAN KELAS XI SMK WIYASA MAGELANG

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : NITA WULANDARI
NIM : 08204241015
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Waktu Pelaksanaan : Juli – September 2013
Lokasi Penelitian : SMK Wiyasa Magelang

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19670704 199312 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/32-01
10 Jan 2011

Nomor : 201/UN34.12/PRC/VII/2013
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Survey/Obsevasi/Penelitian

Yogyakarta, 19 Juli 2013

Kepada Yth.
Wakil Dekan I
FBS UNY

Dengan hormat,

Menanggapi surat dari Saudara:

Nama : Nita Wulandari
No. Mhs. : 08204241015
Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
Lokasi Penelitian : SMK Wiyasa Magelang
Judul Penelitian : **"Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Games Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Prancis Siswa Program Akomodasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa Magelang"**

Tanggal Pelaksanaan : 24 Juli – 13 September 2013

Berkaitan dengan hal itu, mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menerbitkan Surat Ijin Survey/Obsevasi/Penelitian.

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Hormat kami
Ketua Jurusan PB. Prancis
FBS UNY,

Dra. Alice Armini, M.Hum
NIP. 19570627 198511 2 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843,
548207 Fax. (0274) 548207 ; <http://www.fbs.uny.ac.id/>

**PERMOHONAN IJIN
SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN**

FRM/FBS/31-01
10 Jan 2011

Yogyakarta, 8 Juli 2013

Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis
FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Nita Wulandari No. Mhs. : 08204241015
Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses
Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :

**"Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Games* Dalam
Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa
Prancis Siswa Program Akomodasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa
Magelang".**

Lokasi : SMK Wiyasa Magelang
Waktu : 24 Juli – 13 September 2013

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Yogyakarta, 8 Juli 2013

Pemohon,

Nita Wulandari
NIM : 08204241015

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.
NIP. 19600202 198803 1 002

PENGESAHAN PROPOSAL PENELITIAN

**KEEFEKTIVAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE GAMES* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PARAGRAF DESKRIFTIF BAHASA
PRANCIS SISWA PROGRAM AKOMODASI PERHOTELAN KELAS XI SMK
WIYASA MAGELANG**

Diajukan dalam mengadakan penelitian guna mendapatkan data dalam rangka penyelesaian
Tugas Akhir.

Telah disetujui dan disahkan oleh:

Yogyakarta, 8 Juli 2013

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

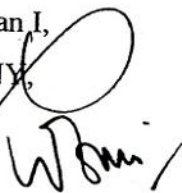


Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP. 19600202 198803 1 002

Mengetahui,

Wakil Dekan I,
FBS UNY,



Dr. Widyastuti Purbadi, MA

NIP. 19610524 199001 2 001

Ketua Jurusan PB.Prancis
FBS UNY,



Dra. Alice Armini, M.Hum

NIP. 19570627 198511 2 002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Christina Puji Raharti, S.Pd
Pekerjaan : Guru Bahasa Prancis
Instansi : SMK Wiyasa Magelang

Menyatakan bahwa saya telah menganalisis data berupa hasil tulisan siswa dari tes instrumen *pre-test* dan *post-test* siswa kelas XI SMK Wiyasa Magelang, yang merupakan hasil penelitian dari mahasiswa:

Nama : Nita Wulandari
NIM : 08204241015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Pengambilan data tersebut dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu tahapan skripsi yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Games* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Prancis Siswa Program Akomodasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa Magelang”.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, September 2013



Maria Christina Puji Raharti, S.Pd

LAMPIRAN 8

RÉSUMÉ

L'EFFICACITÉ DE L'EMPLOI DU MÉDIA *PUZZLE* DANS LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ÉCRITE DU FRANÇAIS DES ÉLÈVES DE LA 2 ÈME ANNÉE AU SMK WIYASA MAGELANG

A. Introduction

Maîtriser des langues étrangères est très important aujourd'hui, car une langue est la clé du développement de la science et de la technologie. Il abrite beaucoup de langues étrangères qui sont enseignés au lycée, à l'université et même aux autres alliances français en Indonésie. Beaucoup de personnes s'intéressent à apprendre le français parce que si nous puovons maîtriser le français, nous pouvons obtenir beaucoup d'informations qui peuvent enrichir notre savoir. En lisant les livres en français, nous pouvons savoir les informations sur les technologies, les économies, les physicologies , les arts etc. De plus, le français est le moyen de la communication utilisé dans la domaine de la touristique et des affaires.

L'enseignement français au lycée est pour but de maîtriser la compétence de la communication et de l'écrit des élèves. les quatres compétences langagières, ainsi que la compréhension orale, la compréhension écrite, l'expression orale, l'expression écrite. Ces quatres compétences langagières ne pourraient pas se séparer l'une à l'autre alors il voudrait les enseigner simultanement.

L'expression écrite et l'expression orale sont considérées comme compétences langagières productives. Donc l'enseignant de langue serait bien conseillé de trouver le média d'apprentissage innovatif afin d'encourager les

élèves à apprendre la compétence langagière productif, concernant cela compétence d'expression écrite.

La production écrite est la compétence finale que les élèves obtiennent, après la compréhension orale, production orale et compréhension écrite. La production écrite est considérée comme le plus difficile que les autres. Pour écrire les élèves doivent avoir beaucoup de vocabulaires, c'est pourquoi cette compétence est très difficile d'être obtenu par des élèves.

SMK Wiyasa Magelang est l'un des écoles vocationnelles où le français s'apprend. Selon l'observation que nous avons fait, beaucoup d'élèves n'aiment pas le français, car ils considèrent que le français est difficile. Cela signifie que l'intérêt et la motivation d'apprendre le français sont faibles. La faiblesse de l'intérêt et la motivation des élèves cause le mauvais résultat de l'examine finale.

La faiblesse de la production écrite est causée par quelques facteurs. Ce sont le facteur des élèves, de l'environnement de l'enseignement (comme la classe), et de l'instructeur. Le facteur de l'instructeur est montré par le manque d'aptitude d'utiliser la méthode, la technique de l'enseignement, et le média. Il y a certainement des médias disponibles dans cette école, mais ils restent toujours conventionnels. Par exemple les deux tableaux, les stylos, l'audio-visuel, le magnétophone. Mais l'enseignant n'utilise pas bien le média, il n'utilise que la méthode conventionnelle, alors le processus de l'enseignement est ennuyeux et ne peut pas tirer l'intention des élèves.

Concernant les problèmes ci-dessus, c'est important de réaliser le média qui peut tirer l'intention des élèves et est intéressant pour développer la production écrite des élèves. *Puzzle* est l'un des médias qui peut surmonter les problèmes ci-dessus. En appliquant le *puzzle* dans l'enseignement, les élèves sont entraînés de faire, d'arranger des mots, des phrases, et devient des paragraphes descriptifs.

Cette recherche emploie bien le média *puzzle* dans l'enseignement de la langue française notamment la compétence d'expression écrite. Le média *puzzle* va aider les élèves à comprendre les matières facilement. Cela pourrait aussi améliorer la compétence d'expression écrite chez les élèves. Basée sur ceux sont indiquées ci-dessus, nous arrivons à identifier quelques problèmes ainsi que (1) la faiblesse de l'intérêt et de la motivation des élèves d'apprendre le français (2) la faiblesse de construire les phrases (2) le manque de vocabulaires français, (3) la délimitation de l'emploi de média; (4) le manque de variation de la méthode de l'enseignement.

Le but de cette recherche est de savoir l'efficacité de l'emploi du média *puzzle* dans l'apprentissage d'expression écrite et la différence de performance de l'expression écrite entre les élèves qui apprennent le français par l'emploi du média *puzzle* et ceux qui apprennent le français sans ce média.

Nous posons alors les questions suivant: (1) Est-ce qu'il y a la différence significative entre la compétence d'expression écrite les élèves qui apprennent le français par l'emploi du média audio-visuel et ceux qui

apprennent le français sans ce média?; (2) Est-ce que l'emploi du média *puzzle* dans l'apprentissage de production écrite du français est plus efficace que ceux qui ne l'emploient pas ?.

B. Problématique

La production écrite est une compétence productive, car nous devons réaliser les idées devient le mot, les chaînes des mots, les chaînes des phrases puis les paragraphes. Comme Vivian (1982: 197) dit qu'écrire est le processus d'explorer les idées et d'apprendre l'aptitude d'écrire elle-même. D'après Tarigan (2008: 3-4), l'expression écrite est l'une des compétences langagières productives qui est expressif. Le cours de cette activité serait conseillé de maîtriser la graphologie, la structure linguistique, et le vocabulaire. La maîtrise de cette compétence s'apprend sur le tas. Tagliante (1994: 137) signale que: Avant de pouvoir écrire pour s'exprimer, pour communiquer avec un destinataire, l'apprenant étranger, bien qu'il sache déjà le faire dans sa langue maternelle, doit apprendre à écrire, à tracer les formes graphiques qui correspondent aux sons qu'il entend et qu'il discrimine. C'est au cours de cette activité de transcription de l'oral que se structureront les éléments morphosyntaxiques et orthographiques nécessaires à l'expression future.

D'après Annabelle (2007:2), il y a quelques choses ce que nous devons faire attention à la production écrite,

In order to become good readers and writers, students should be aware of the importance of building a large vocabulary . They also have to produce grammatically correct sentences. This means using grammar structures accurately, meaningfully, and appropriately.

Pour être un bon lecteur et bon écrivain, les élèves doivent faire attention à l'importance de construire les chaînes des mots. Ils doivent aussi arranger les phrases grammaticalement. Alors, les étudiants doivent utiliser les structures de grammaire correctement, sensément et précisément.

La compétence des écrits n'est pas obtenue automatiquement, nous devons s'entraîner beaucoup. Le petit Larousse (1995: 350) constate qu'écrire est tracer les signes d'un système d'écriture, les assembler pour représenter la parole et la pensée. Tagliante (2005: 45) aussi constate que

Écrire devient un acte de communication fonctionnelle un savoir et un savoir faire spécifique permettant à l'apprenant de s'exprimer et de communiquer au moyen d'un système de signe spécifique, les signes graphique.

Un de les sortes des oeuvres écrites est le paragraphe descriptif. Le mot de description vient de latin « *describere* », signifie décrire quelque choses. Selon Semi (2007:66), un paragraphe descriptif est un paragraphe qui décrit un objet en détail qui peut influencer l'émotion de lecteur et créer l'imagination de lecteur. La description (du latin *descriptio*) est la présentation de lieux, de personnages ou d'événements dans un récit. (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Description>). Wikimi constate qu'un texte descriptif est un type de texte dont le but est la description d'une chose, d'un

état, d'une situation intérieur ou extérieur, ou encore d'une personne (nous parlons alors de portrait)''.

Basé sur quelques définitions ci-dessus, nous pouvons conclure que le paragraphe ou le texte descriptif est un texte qui décrit un objet, un lieu, ou une personne, et des événements précisément, base de leurs qualités ou leurs caractéristiques.

Pour faire le paragraphe descriptif, il y a fait quelques étapes. Ils sont:

1. déterminer l'objet que nous voulons decrire.
2. déterminer le but d'ecrire que l'ecrivain veut informer au lecture.
3. déterminer les parts de l'objet (le qualites, les caracteristique etc de ce objet).
4. decrire ce objet en concernant au détail.

(Suparno et M. Yunus, 2008: 64-65)

D'après Tagliante (2005: 70), pour estimer le texte descriptif, il y a quelques caractéristiques, ceux sont :

- a. Respect de la consigne : l'objectif est tester la maîtrise de l'expression de la comparaison
- b. Performance globale
- c. Pertinence des informations données
- d. Structures de phrases simples et correctes

e. Lexique approprié

f. Presence d'articulateurs très simples, comme "et", "mais" et "parce que".

Cette recherche adopte l'estimation du Cadre Européen Commun de Référence (CECR). L'estimation comme ci-dessous :

Respect de la consigne Peut mettre en adéquation sa production avec la situation proposée. Peut respecter la consigne de longueur minimale indiquée.	0	0.5	1	1.5	2				
Correction sociolinguistique Peut utiliser les formes les plus élémentaires de l'accueil et de la prise de congé. Peut choisir un registre de langue adapté au destinataire (tu/vous).	0	0.5	1	1.5	2				
Capacité à informer et/ou à décrire Peut écrire des phrases et des expressions simples sur soi-même et ses activités.	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4
Lexique/orthographe lexicale Peut utiliser un répertoire élémentaire de mots et d'expressions relatifs à sa situation personnelle. Peut orthographier quelques mots du répertoire élémentaire.	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3		
Morphosyntaxe/orthographe grammaticale Peut utiliser avec un contrôle limité des structures, des formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé.	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3		
Cohérence et cohésion Peut relier les mots avec des connecteurs très élémentaires tels que « et », « alors ».	0	0.5	1						

Dans l'enseignement de la production écrite, il faut bien utiliser le média pour simplifier et aider le processus de l'enseignement. D'après Lancien (2004: 7), Il y a quelques sortes de média de l'enseignement, ils sont comme ci-dessous:

(1) Les documents audiovisuels. Dans cette catégorie, nous rangeons les médias audiovisuels classiques: cinéma (le cinéma de fiction du cinéma documentaire ou encore des films publicitaires), télévision (de son côté, la télévision présente elle-même différents genres: actualités, variétés, jeux, divertissements, documentaires, téléfilms, etc. les principaux genres pris en compte dans ce livre sont ceux du cinéma de fiction, de la publicité, des actualités télévisées, des reportages et des documentaires informatif, culturels et scientifiques), réalisations vidéo; (2) les documents multimédias (dans ce livre, l'accent est mis sur Internet dont le développement rapide semble marginaliser les cédéroms).

Un de média que nous pouvons appliquer dans la classe, est *puzzle*. En français *puzzle* bien de mot « Apose ». dans la dictionnaire Anglais-Indonésie (2003 :156), *puzzle* est teka-teki. Vu de l'origine du mot, le jeu de *puzzle* est un jeu que le jouer arrange des pièces des formes ou des images qui ne terminent pas une forme ou une image intacte. (Fauzan, 2007: 6).

Cette recherche utilise l'approche quantitative. La méthode utilisée est le quasi expérimental en plan du contrôle group de pretest posttest. Cette recherche se compose de deux variables ainsi que la variable indépendant et la variable dépendant. Celle-là est l'emploi du média *puzzle* dans l'enseignement de la langue française. Celle-ci est la compétence d'expression écrite du français. Pour déterminer les échantillons, cette utilise la technique *Random Sampling*, cela veut dire que nous les faisons la sélection de façon arbitrer. Les classes qu'on a serait XI comme classe expérimentale et XI comme classe contrôle. La classe expérimentale est celle où nous employons le média *puzzle* et la classe contrôle est celle qui ne l'employons pas. Dans cette recherche, nous passons par quelques étapes ainsi que:

1. Tout d'abord, nous faisons le pretest afin de mesurer le niveau de compétence d'expression écrite du français avant le traitement. La note moyenne du pretest de la classe expérimentale est 9,10 et celle de la classe contrôle est 9,10.
2. Nous faisons alors le traitement. nous y appliquons le média *puzzle* à la classe expérimentale et le média conventionnel dans la classe contrôle. Le traitement s'est passé pendant une mois, deux fois par semaine, le lundi (la classe

contrôle) et le jeudi (la classe expérimentale). Chacune a 45 minutes par semaine.

3. À la fin, Nous faisons le post-test pour savoir la croissance de la note de la production écrite après le traitement. Et la note moyenne du posttest de la classe expérimentale est 11,50 et celle de la classe contrôle est 10,57.

Lorsque de terminer le pretest et le posttest de deux classes, nous appliquons le test-t dont le but est de savoir la différence du résultat de production écrite entre les deux classes. nous avons utilisé le programme SPSS version 16 pour compter le test-t. Au pretest, le calcul-t est 0,33 tandis que le tableau-t est 1,701 du $df = 28$ en niveau de signification 5%. Le calcul-t 0,33 est plus petit que le tableau-t 1,990. Il montre qu'il n'y a pas de différence significative entre la compétence d'expression écrite du français de la classe expérimentale et celle de contrôle. Le calcul-t du posttest est 2,324 alors que le tableau-t en niveau de signification 5% est 1,701 du $df = 28$. Le calcul-t est plus grand que le tableau-t. À propos de résultat ci-dessus, la première hypothèse alternative ditant qu'il y a de différence significative entre la compétence d'expression écrite de la classe expérimentale et celle de contrôle, est reçue. La croissance de la note moyenne de la classe expérimentale est et celle de la classe contrôle est 0,350. C'est alors que celle de la classe expérimentale est plus élevée que celle de la classe contrôle. De plus, la note moyenne du posttest de la classe expérimentale est 11,50 est plus grande que celle de la classe contrôle est 10,57. En se fondant sur ce résultat, la deuxième

hypothèse alternative ditant que l'emploi du média *puzzle* dans l'apprentissage de la compétence d'expression écrite du français est plus efficace que ceux qui ne l'emploient pas, est reçue.

C. Conclusions et Recommandations

D'après le résultat ci-dessus, nous arrivons à la conclusion que la compétence d'expression écrite peut y améliorer par l'emploi du média *puzzle*. Cela nous indiquons que les questions posées au début sont satisfaites ainsi que: (1) il existe la différence du résultat significative de production écrite du français des élèves appris par l'emploi du média *puzzle* et sans l'emploi; (2) l'emploi du média *puzzle* dans l'apprentissage de la compétence d'expression écrite du français est plus efficace que ceux qui ne l'emploient pas. Par le résultat de cette recherche, nous avons quelques recommandations destinées :

1. À l'institution scolaire

Le résultat de cette recherche pourrait devenir la motivation pour ajouter les médias d'apprentissage afin de faciliter le processus d'apprentissage dans la classe.

2. Aux enseignants

Le résultat de cette recherche pourrait motiver les enseignants pour mélanger le média d'apprentissage de sorte à simplifier les élèves apprendre le français.

3. Aux élèves

Ils peuvent avoir plus de motivation pour améliorer leur compétence de production écrite du français.

4. Aux futures chercheurs

Cette recherche pourrait devenir le sujet de considération afin de faire la recherche suivant.